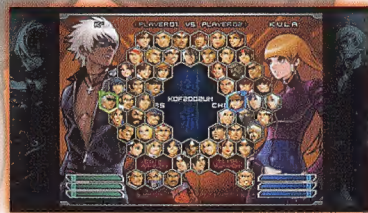
機動戦士ガンダム エクストリームバーサス特集!
平成22年9月30日発行·発売(毎月1回30日発行·発売) 第11巻 第11号 通巻126号
ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE
アーケードゲーム情報専門誌·月刊アルカディア
ARCADIA
2010
November
No.126
定価
980yen
enterbrain
◉これぞ「極限進化」!! カードシステムを引っさげて、シリーズ最新作が堂々のロールアウト!
特集1
機動戦士ガンダム エクストリームバーサス
スタートアップマニュアル
10th thanks! eb!
◉戦いの歴史をカードに刻み込め!
カード&携帯連動コンテンツ徹底紹介
◉これで稼働初期でも迷わない!
新旧システム紹介
◉君の愛機はどれにする!?
全42機体最速紹介&インプレッション!
特集2
◉ついに稼働の『IIDX』最新作を総力特集!
beatmaniaIIDX 18 Resort Anthem
◉人気コンポーザー8名の秘話を大公開!!
『IIDX 18』スペシャルインタビュー
特集3
◉世界最強のプロ格闘ゲーマー、
ウメハラの「これまで」と「これから」
「ウメハラ」闘神の目指す場所
～世界一のさらに先へ～
◉『スパIV AE』稼働カウントダウン記念!!
スペシャルトークマッチ
小野プロデューサー×ウメハラ頂上対談
◉ウメハラの歩んだ道、その軌跡
闘神の「礎」
◉自ら創る未来へのステージ
ウメハラ ロングインタビュー
プロとして闘う理由
◉ウメハラ×コミック!?
史上初!ウメハラマンガ
◉jubeat knitでは全称号&取得条件リストを公開!
BEAT MAXIMUM
GuitarFreaksXG & DrumManiaXG
DanceDanceRevolution X2
BEAT FREAKS
jubeat knit
◉スクウェア·エニックス初のPSPマルチアクションゲーム登場!
ロード オブ アルカナ
◉流行デッキに負けないための基礎知識
LORD of VERMILION II Ultimate Version
◉関東Cエリアを制した"羅刹将軍"或椿君主に迫る!
三国志大戦3 WAR BEGINS Ver 3.59A1
◉四人目の新キャラクターは……何と魔法少女!?
BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT II
◉AMショーで発表された衝撃のゲストとは!?
戦国大戦―1560 尾張の風雲児―
◉今月も新要素をバッチリ掲載
シャイニング·フォース クロスレイド
◉クリアまでを全面指南!
赤い刀
◉気になる新要素や新曲情報を紹介!
ミュージックガンガン!2
◉次第に全ぼうが明らかになってきた!!
ボーダーブレイク エアバースト
◉新たなページにその名を刻んだのは!?
闘劇'10 FINAL結果速報
◉主人公とヒロインが急接近!
ゲーマーのためのWEBノベル·アルカディアノベル
『俺の波動拳が世界を救うII』
◉『ご愁傷さま二ノ宮くん』の高苗京鈴が
不知火舞を萌筆!
ギャルズ♥アイランド 萌え魂
◉いつもほのぼの、大人気
某業界擬人化まんが
えすえぬ家の人々

2つの“KOF”を順次配信！
対戦格闘、シューティング――

これぞ"正闘派"シューティング！
KOF SKY STAGE TM
KOFスカイステージ 好評配信中！
人気格闘ゲーム"KOF"シリーズのキャラクターたちが空を飛ぶ！
ショットと必殺技を駆使し、白熱シューティングバトルに挑め！
配信価格：800 マイクロソフトポイント
異なるジャンルを遊び倒せ!!

Vantan バンタンゲームアカデミー
『独立支援プロジェクト』

20th ANNIVERSARY Vantan GAME

就職・デビューだけじゃない!
独立・起業までサポート!

Illustrated by 国分 勇輝さん

『独立支援プロジェクト』で活躍するイラストレーター

2004年ゲームグラフィッカー専攻卒業。ゲーム会社にて、RPGの3Dデザインや演出などに関わる。2007年にはWASABIの立ち上げメンバーとして、デザイナー、ディレクターとして経験を積んだ後、イラストレーターとして独立。パリ・ニューヨーク・ロンドンで発刊されている「Le Book NEW YORK 2010」にイラストが掲載されている。

WASABi

Supported by Vantan

『独立支援プロジェクト』から生まれたゲームクリエイター集団

異なるゲーム会社に勤務していたデザイナー、プログラマー3名を集めてスタート。「オモシロ × シゲキ」をテーマに、ニンテンドーDSのタイトルをはじめ、発売後10日で10万ダウンロードを超えたiphoneゲームも開発している。また、「facebook」や「mixi」向けのゲームアプリといった、ソーシャルゲームのサービス開発・提供も行っている。

WASABIによる開発の一例

[iPhoneアプリ] 神風 KAMIKAZE ©WASABI

[iPhoneアプリ] 流石 SASUGA ©WASABI

[iPhoneアプリ] ウサギター © 2009 WASABI / USAGUITAR

[iPhoneアプリ] 魂球 TAMA-TAMA ©WASABI

発売1カ月で 31万ダウンロード達成!! (iphoneのみ、2010年5月23日現在)

[iPhoneアプリ] すぷりん Sprin ANIMAL★HOPPING

©WASABI

入学願書受付中!!

2011年度4月生 募集コース

ゲーム学科

3年制
- ゲームプログラム総合
- ゲームデザイン総合

2年制
- ゲームプログラマー専攻
- ゲームグラフィッカー専攻
- キャラクターデザイナー専攻
- 3DCGクリエイター専攻
- ゲームプランナー専攻
- サウンドクリエイター専攻

マンガ&アニメ学科

2年制
- アニメクリエイター専攻
- マンガクリエイター専攻
- シナリオライター・ノベル専攻

無料パンフレット請求は空メールを送るだけ!
arca109@vntn.jp
またはQRコードからカンタン請求!!

Vantan ゲーム・マンガ・アニメの専門校
バンタンゲームアカデミー
〒153-0061 東京都目黒区中目黒2-10-17
0120-51-0505 URL www.vantan-game.com

CONTENTS —目次— ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA

ARCADIA

タイトルロゴ&表紙デザイン:Smile Studio(風間トオル)

2010 NOVEMBER No.126

©創通・サンライズ
©創通・サンライズ・毎日放送

えすえぬ家の人々 出張版 by Ika

GAME (50音順)

INDEX (掲載順)

AD

※最初の数字はページ数です。「GAME」と「INDEX」の後ろの色付き数字が、アンケートに記載する番号です。

PRESENT —賞品—

応募締切 2010年10月29日(金)当日消印有効

1 2 3 4 5 6 8 9 10 11 12

1 「ラブプラス」等身大POP 小早川凛子(編集部提供) 1名
2 「ラブプラス」等身大POP 高嶺愛花(編集部提供) 1名
3 「ラブプラス」等身大POP 姉ケ崎寧々(編集部提供) 1名
4 「beatmania IIDX」GOLI直筆サイン入り等身大POP セリカ(編集部提供) 1名
5 アイレム レトロゲームミュージック コレクション(ティームエンタテインメント提供) 1名
6 ミュージックガンガン! ポスター&ステッカー(タイトー提供) 3名
7 BASEBALL HEROES 2009 公式大会配布Tシャツ(KONAMI提供)
8 第二弾PSカード4枚セット(スクウェア・エニックス提供) 3名
9 三国志大戦3 或椿君主サイン入り君主カードセット(編集部提供) 3名
10 高苗京鈴先生直筆サイン色紙(編集部提供) 1名
11 ニンテンドーDSi(編集部提供) 1名※色は選べません。
12 プレイステーション・ポータブル(編集部提供) 1名 ※色は選べません。
13 特製図書カード(編集部提供) 10名※絵柄は時期によって変わります。

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項をご記入の上、希望するプレゼント番号を明記してご応募ください。応募者多数の場合は抽選となります。なお、当選者の発表は発送をもって換えさせていただきます。また、商品の発送は締切から数カ月かかることがあります。
※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

PRIVACY POLICY
本誌におけるサービスのご利用、プレゼントのご応募などに関連してお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシー(URL:http://www.enterbrain.co.jp/)の定めるところにより、取り扱わせていただきます。

発行所/株式会社エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 電話0570-060-555(代表)
発売元/株式会社角川グループパブリッシング 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3

機動戦士ガンダム エクストリームバーサス

■メーカー：バンダイナムコゲームス
■ジャンル：チームバトルアクション
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発 売 日：2010年9月28日(稼働中)
■使用基板：SYSTEM357専用

カードシステムや多数の初登場機体など、プレイヤーたちの注目を一身に集める、シリーズ最新作『機動戦士ガンダム エクストリームバーサス(以下、EXVS)』。今月は、新要素の徹底紹介やデフォルト全42機体インプレッションなど、復員兵から現役パイロットまで必見の内容だ!!

インプレッション!

ついに姿を現した、大人気シリーズ最新作! 今作ではプレイヤーが待ち焦がれていたICカードシステムが実装され、こりゃプレイするしかない、って感じ。以前のシリーズで遊んでいた人も、これを機に復帰してみては!?

多彩な機能を搭載したスグレモノ！

ライブモニター

オンライン対応にともなって、『VS.』シリーズ初の導入となったライブモニター。果たして、どのような機能があるのか!?

Text：とき

ライブモニターで何ができる!?

ついに搭載されたライブモニター。これを使ってできることは、主に3種類。一つ目は、現在プレイされている対戦をリアルタイムで放送する、ライブ中継閲覧。二つ目は、過去にプレイされた対戦を再生するリプレイ映像閲覧。そして最後がポイントや勝率、使用率などのランキング閲覧である。

今までも、各店舗ごとの機体使用率などはゲーム筐体で見ることができたが、全国規模となるとオンライン対応となった今作が初である。これにより、各機体が全国各地でどのように活躍しているのかが分かるようになったぞ！

同様に、ライブ中継とリプレイ機能も今作から導入された新機能。こちらは三つの視点から選択可能だ。2on2という特性上、今まではどれか一つの画面しか見ることができなかったため、ライブモニターによるライブ中継やリプレイ機能を、多くのプレイヤーが望んできたことだろう。対戦を盛り上げたり、自分の動きを見直したりと用途はさまざまで、まさに今までの『ガンダムVS.（以下、VS.）』シリーズを一新する機能であるといえる。まだまだ細かい要素は存在するが、下記ではこの主だった三つの機能についての詳しい説明をしていこう。

ライブ中継

ライブモニターが2台以上設置されている店舗では、1台は常にこの機能を使用しているだろう。読んで字のごとく、プレイされている対戦をその場で見ることができるライブ中継機能である。ライブモニターに付いているボタンを操作することにより視点を変更でき、さまざまな角度から対戦を見ることが可能だ。選べるモードは以下の3種類。一つ目は対象となるプレイヤーを固定して映す一人称視点表示。視点となるプレイヤーをボタン操作で選ぶことができるぞ。もう一つは、画面を4分割してプレイヤー全員の視点を映す4画面表示。戦局全体の動きなどを見たいときに便利だが、一人称視点に比べると細かい動きはフォローしづらい。最後は、一つの画面に戦場全体を映すことで、4機の位置関係などを正確に知ることができる俯瞰視点表示である。こちらは今までには無かった新しい角度から見る『VS.』シリーズ初の映像であり、イメージ的には『戦場の絆』のものに近いかもしれない。これらの視点は、いつでも何度でも変更できるぞ。

←基本となる視点で1機に限定すれば一番見やすい画面だ。4人対戦中なら、どれか一人から選べる。

↓こちらは4機いっぺんに映す4画面視点。多少フレームレートは落ちるが、戦局を把握しやすい。

←新しい視点となる俯瞰画面。戦場を広範囲で見られるので、戦いの全ぼうを把握することができるぞ!

リプレイ機能

自分の対戦内容を見直したり、気になるプレイヤーの対戦を見たいときなどに便利なリプレイ機能。その店舗でプレイされた過去100戦のリプレイを見ることができる。自分のICカードをライブモニターに挿入することで、過去100戦の中から自分の参加した対戦のリプレイを優先的に表示することも可能なので、探す手間を省くことができるぞ。リプレイを見る際にも、視点は前述の3種類から選択することが可能。自分の動きだけでなく、対戦時には分からなかった相手の動きなどが見られるようになっている。

過去100戦の中に自分の試合があれば、ICカードをライブモニターに挿すことで写真のように優先的に自分の履歴を表示させることも可能!

ランキング閲覧

対戦の内容に応じてもらえるポイントの累計を競うプレイヤーポイントランキング、ICカードと携帯連動コンテンツを使いタッグを組んだ僚機とのポイントを競うタッグポイントランキング、各機体の使用比率とその勝率を表す機体ランキングと、こちらも大まかに分けて3種類ある。プレイヤーポイントランキングとタッグポイントランキングには、全国のランキングと店舗毎のランキングが存在するぞ。数多くの対戦をこなし、全国のプレイヤーとポイントを競っていこう。

プレイヤーのモチベーション向上につながるランキング閲覧。使用率の低い機体を探し出し、職人プレイヤーになってみる……など、いろいろな楽しみ方ができそうだ。

戦いの歴史をカードに刻み込め!

NEW FEATURE 新要素紹介 NEW FEATURE

ICカード&連動モバイルサイト

お待ちかね! ついに『VS.』シリーズにも、ICカードシステムが追加された。まずは、何ができるのかを知っておこう。

Text:とき

ついにICカードを搭載!!

近年では多くのタイトルに採用されている、ICカードと携帯連動コンテンツを使ったシステム。今作ではついにこのシステムが搭載され、『VS.』シリーズに新たな歴史を刻み込むこととなった。もちろん、カードが無くてもプレイは可能だが、『EXVS』を楽しむためにはぜひとも利用したい。

さらに、詳細は後述するが、このICカードを連動モバイルサイトに登録すると、ICカード単体で利用するよりもさらに多くの機能が利用可能となる。ぶっちゃけ、この二つは『EXVS』を最大限まで楽しみたいのなら、必須ともいえる重要な要素なので、ぜひとも有効活用してほしい。きっと、君の『EXVS』ライフをより楽しくするための手助けをしてくれるハズだ。

ということで、後述するエクストリームバーストと並んで本作の目玉ともいえる新たな試みであるICカード&連動モバイルサイト。ここからのページでは、これらの新要素について詳しく紹介していこう。

君の戦いの記録を刻み込んだ大事なカードなので、紛失には十分な注意を! 「ガンダムVS.モバイル」にICカードを登録していれば、カード再発行が可能だ。

ICカード&連動モバイルサイトで、自分の名前を入れたり、称号などを自分好みにカスタマイズしたり。可能性は無限大!!

ICカードでできること

筐体付近の自動販売機などで購入可能な『EXVS』専用のICカード。これを購入して筐体に挿すことで、以下のような機能を利用できる。

まずは、総戦績や全機体分の戦績の保存。今まで分かりにくかった勝率などがひと目で分かるように。また、ライブモニターを利用することで、その店舗でプレイした際のリプレイ映像を、さまざまな角度から見ることができる。

細かく挙げればいろいろとあるが、代表的なものはこんな感じとなっているぞ。

何はともあれ、まずはICカードの利用をオススメする。使って損することは無いぞ!

利用すれば楽しさ倍増!! アーケード連動モバイルサイト

連動携帯サイト「ガンダムVS.モバイル」とは!?

連動モバイルサイト「ガンダムVS.モバイル」は、本作専用のモバイルコンテンツ。入会してICカードを登録することで、さまざまなサービスを利用できるぞ。

簡単に解説するだけでも、プレイヤーネーム登録やタッグ結成&タッグ名登録などを行なう「マイデータの設定」、カスタマイズ用アイテムを購入する「カスタマイズアイテムの購入」、壁紙やBGMをダウンロードできる「ダウンロードコンテンツ」、戦績や対戦履歴、各種ランキングが見られる「プレイデータの閲覧」、ミニゲームでGP(ガンダムポイント=カスタマイズアイテム購入に使うゲーム内通貨)との交換が可能なポイントが獲得できる「アーケード連動モバイルゲーム」(10月下旬ごろリリース予定)など、便利なコンテンツが山盛り。

次ページから解説を隅々まで読んで、戸惑わないよう予習しておこう!

トップページでは、『EXVS』にまつわる最新ニュースを随時表示している。イベント情報やタイムリリース機体の解禁情報なども表示されるぞ。

- ニュース配信
- マイデータの設定
- カスタマイズアイテムの購入
- 待受画像、着うたなどのダウンロード
- プレイデータの閲覧
- アーケード連動モバイルゲーム
- ユーザーサポート

「ガンダムVS.モバイル」はココから!

http://vsmobile.jp/
・月額315円(税込み)
・i-mode/EZweb/Yahoo!

「ガンダム VS.モバイル」主要コンテンツ紹介 マイデータの設定

「マイデータの設定」では、ゲーム内外で使われるプレイヤーネームをはじめとして、いろいろな設定を変更できる。他人とは一味違ったカスタマイズを施せば、ゲームの楽しさが一層増すはずだ。

お気に入りMS

使用頻度の高いモビルスーツが、「お気に入りMS」としてプレイ開始時の最初のカーソル位置に設定できる。機体が多いだけに便利だ。

プレイヤー名

カードを使ったゲームではおなじみ、プレイヤー(自分)の名前を登録できる。もちろん、名前はゲーム画面やランキングに反映されるぞ。名前は10文字以内の「全角文字」または「半角英数字」が使用可能。よく考えてから入力しよう!

タッグ結成

よく一緒にプレイする友人などをタッグチームとして登録すると、以後のプレイでは対戦前の画面などでタッグチームとして表示される。その際、タッグ名やそこに付くタッグエフェクトといったものも設定可能だ。

通信メッセージ

プレイ中に僚機に送信する通信メッセージをカスタマイズできる。状況を的確に伝えるメッセージを考えるのもいいし、場を和ませる面白いメッセージを入力するのもアリだ。君のセンスとボキャブラリーが問われる(!?)ぞ。

「ガンダム VS.モバイル」主要コンテンツ紹介 カスタマイズアイテムの購入

『EXVS』をプレイしたり、モバイルコンテンツ内のアーケード連動モバイルゲームを遊んで得たポイントで交換できるGP。これを使うことで、さまざまなカスタマイズアイテムを購入できるようになっている。

称号は、4種類のパーツを組み合わせてアレンジできる。また、『EXVS』をやり込むことで、原作で有名な「二つ名」などレアリティの高い「レア称号」が獲得できることも……!? 登場する機体には、それぞれに最低一つ以上のレア称号が存在するらしいので、お気に入りの機体をやり込んでみるといいだろう。

右の例以外では、何と「対戦BGM」を変更可能。プレイリストを購入し、バトル中のBGMを自分の好きな曲に変更可能だ(対戦プレイ時のみ)。プレイリストは「インストオンリー」や「平成ガンダム」などバリエーション豊富。ちなみに、BGMが変化するのは自分の筐体だけなので、心おきなく大好きな曲で対戦を楽しめるぞ!

称号

ゲーム中、プレイヤーネームの横に表示される「称号」。「称号」に加えて、称号を飾る「文字デコ」、称号の下地となる「プレート」、プレートを飾る「プレートデコ」の4パーツで構成されている。これらを組み合わせ、自分だけの称号を作るのだ。組み合わせは何と2,000万通り以上!?

ゲージデザイン

多彩なテーマが用意されたゲージデザインを購入し、プレイ中のゲージ部分をアレンジできる。かっこよさで選ぶのもいいし、見やすさを重視するのもアリ。自由に選ぼう。

プレイヤーナビ

原作に登場するキャラクターと「契約」(GPを使っての購入のような感じ)を行なうことで、ナビゲーターとしてリザルト画面などゲーム画面に表示させられる。ナビキャラクターは音声でナビゲーションしてくれて、各作品から数十人が登場! 好みのキャラクターにナビしてもらおう!

タッグエフェクト

前述した、対戦前のマッチング画面にて表示される「タッグ名」にも、エフェクトが付けられる。タッグのイメージに合ったエフェクトを探そう。

「ガンダム VS.モバイル」主要コンテンツ紹介 そのほかの機能

「ガンダムVS.モバイル」には、今まで紹介したほかにも数多くの魅力的なコンテンツがある。

例えば、右で挙げている各種データ閲覧機能。自分のICカードを使った戦績、履歴をはじめ、全国ランキングなども随時チェック可能だ。

さらに設置店舗の検索やICカード紛失時の再発行・復旧といったうれしい機能もあるぞ。

最新100戦プレイ履歴

おどろくなかれ、最新100戦の対戦履歴をチェック可能。使用機体や順位、撃破/被撃破数なども分かるぞ!

通産プレイデータ

自身の通算データが閲覧できる。トータルの勝敗だけでなく、ノーダメージバトルなど特殊なものも記録される。

ランキング

プレイヤーポイントやタッグポイント、連勝数など各種ランキングを閲覧できる。目指せ、ランクイン!

新兵(初心者)の方はまずココから!

基本操作と画面の見方

ここでは、ゲームをプレイするに当たって基本となる操作方法と画面の見方について、初歩から説明していこう。

Text：とき

CONTROL PANEL

基本的な操作感覚は、過去のシリーズと同様。8方向レバーをいずれかに倒すことで移動する。通常は歩きでの移動だが、機体によってはそれ以外での移動方法もある。同じ方向に素早くレバーを2回倒すことでステップ。敵機からの攻撃はこれでかわそう。

射撃ボタンもしくは格闘ボタンを押すことで、ロックオンしている敵機に向かって攻撃する。格闘は、ロックオンサイトが赤くないと敵機に向かって攻撃しないので注意。

ジャンプボタンを押すと機体を上昇させる。素早く2回押すことでブーストダッシュへと移行する。レバーで方向指定も可能だ。

ターゲット切り替えボタンは、文字通り敵機へのロックオンサイトをもう一方の敵機へと切り替える。

スタートボタンは対戦開始時のあいさつ、対戦中の自分の耐久力情報を僚機へと伝える通信ボタン。一人プレイ時には、CPU僚機へと指令を出すボタンとなる。

移動
レバー入力での歩行のほか、ジャンプ、ブーストダッシュ、ステップなどの総称。すべての起点となる行動だ。

ジャンプ
ジャンプボタンを押すことでできる。長押しするとブーストゲージが続く限り上昇し、軽く押すとその場でフワッと浮くように動く。

ステップ
レバーを同方向に2回素早く倒すことで、機体がレバーを入れた方向に高速移動する。敵機の攻撃の誘導を切る効果がある。

ブーストダッシュ
ジャンプボタンを素早く2回押すことで、ほかの移動方法よりも速く動くことができる。レバーを倒すことで方向を指定できるぞ。

射撃
遠くの敵機にも当てることができる武装。射撃には種類があるが、射撃ボタンのみでの攻撃は通常「メイン射撃」と呼ばれる。

格闘
主に近くの敵機を攻撃するための方法。格闘ボタンを押すことで発動し、連打やレバーとの組み合わせなどで多彩な攻撃を出せる。

サブ射撃
射撃ボタンと格闘ボタンを同時に押すことで発動。射撃武装が多いが、中には特殊な性質を持った武装も存在する。

特殊射撃
射撃ボタンとジャンプボタンを同時に押すことで発動。機体の能力を変化させたりといった、特殊な武装である場合が多い。

特殊格闘
格闘ボタンとジャンプボタンを同時に押すことで発動。少し変わったモーションの格闘攻撃などが多い。

ターゲット切り替え
ターゲット切り替えボタンを押すことで、ロックオンしている敵機を変更できる。別の敵機を攻撃するときや、回避行動に使用する。

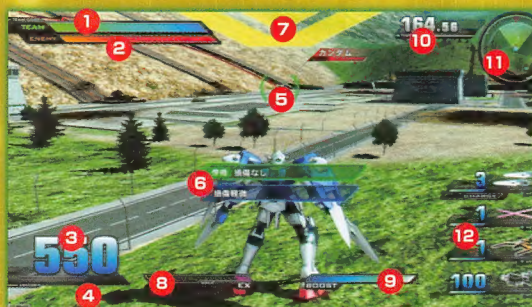
スタートボタン
通信用と指令用のボタン。二人プレイのときは僚機への通信、一人プレイのときにはCPUへの指令コマンドの変更に使用。

シールドガード
レバーを素早く⬇⬆と入力することで発動。敵機の攻撃を防ぐことができる。機体によっては使用できない。

変形
変形機構搭載の機体のみ可能。ジャンプボタンを押しながらステップ入力をすることで変形し、ブーストゲージ持続が大幅にアップ。

チャージショット
チャージ武装を所持する機体のみ可能。射撃もしくは格闘ボタンを長押しし、ゲージがたまってから離すと発動する。

エクストリームバースト
今作で追加された新要素で、画面中央下部にある「エクストリームゲージ」が50%以上たまっているときに射撃、格闘、ジャンプボタン同時押しで発動。エクストリームゲージは攻撃を当てたりくらったりすると増加。発動時には機体性能が一定時間上昇するほか、ハデな必殺技が出せるようになったりする。詳しい解説は11ページを参照。

画面の見方

①自軍戦力ゲージ
自分と味方、合わせて6000のコストゲージ。自機や僚機が撃墜されるとゲージが減っていき、0になった瞬間に自軍の敗北となりゲームが終了する。0にならないうちは、何度でも再出撃できるぞ。1000ごとに目盛りが付いている。

②敵軍戦力ゲージ
敵軍のコストゲージでこちらも合計は6000。敵機を撃墜することで減らしていくことができ、このゲージを0にすると自軍の勝利となる。0にしないうちは、何度でも敵機が再出撃してくる点も同様だ。

③自機耐久力
自機が敵機の攻撃にあとどのくらい耐えられるかを表す数値。この数値が0になった時点で撃墜されたこととなり、その機体のコストに応じた分だけ自軍戦力ゲージが減少する仕組みとなっている。

④プレイヤー名、階級、称号(ICカード使用時)
ICカード使用時のみ有効。自分で設定したプレイヤー名や対戦戦績に応じた階級、称号が表示される。階級は多くの対戦をこなしたり、スコアポイントを入手することで変化し、称号は「ガンダムVS.モバイル」で獲得して設定する。

⑤ロックオンサイト
ターゲットしている敵機に表示されるマーク。自機の攻撃は、このロックオンサイトが表示されている敵機へと向かう。僚機と同じ敵機をロックオンしているときは、表示が2重となる。サイトは遠距離では緑色、ある程度近い距離では赤色へと変化する。

⑥通信メッセージ
スタートボタンを押すことで表示される。対戦開始時のあいさつや、対戦中に耐久力の減り具合の情報などを味方へと伝えることができる。円滑な協力プレイのためにも、コミュニケーションはしっかりと取ろう。

⑦ロックオンアラート
敵機が自機へとロックオンサイトを向けているときに表示される。この表示が黄色のときは敵機に見られていることを示し、赤色のときには敵機に攻撃されていることを示している。2対1で挟撃されたり、不意打ちをくらわないためにもチェックしておこう。

⑧エクストリームゲージ
エクストリームバーストを使用するために必要なゲージ。このゲージが50%以上たまると発動可能となる。ゲージは攻撃を当てたり、被弾したりすることでたまっていく。撃破されると大量にたまる。

⑨ブーストゲージ
機体がどのくらい空中行動が可能かを示すゲージ。ジャンプなどブーストゲージを使った行動中は常時減少していき、このゲージが0になると強制的に地面に降りる。このときは、通常時よりも着地時の硬直時間が長くなるので注意。ゲージが0になった際には、ブーストゲージの上に「OVER HEAT」と表示される。

⑩残りタイム
作戦の残り時間を示す表示。この時間内に決着を付けなければならず、このタイムが0になると対戦の場合には双方敗北となり、CPU戦時にはゲーム終了となる。タイムは設定によって異なる場合がある。

⑪ミニマップ
戦場全体を表示する簡易マップ。これを見ることで、視角外からの敵機の接近などを知ることができる。操作に慣れてきたら、常にこのミニマップに意識を向けるようにしたい。

⑫武装使用回数
各武装の使用制限回数。この数字が0になった武装や、表示が赤くなっている武装は使用できない。使用回数が自動的にリロードされるものや、手動でリロードされるもの、使い切ったら使用できないものなど、武装によってさまざまな種類が存在する。

基本操作を覚えたら次の段階へ！

基本システム補足編

基本的な操作に慣れたら、今度はエクストリームアクションの操作に慣れていこう。面白さの幅が大きく広がるぞ。

Text：とき

あらゆる行動をキャンセル可能!?

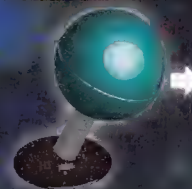
エクストリームアクション解説

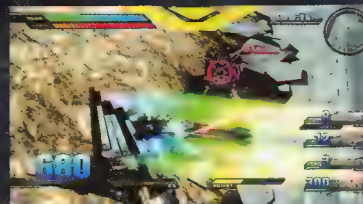
ブーストダッシュ　Boost Dash

ジャンプボタンを素早く2回

前作にあったNEXTダッシュシステムを継承したもの。ジャンプボタンを素早く2回押すことで、あらゆる行動をブースト量がある限り何度でもキャンセルできる。これにより、攻撃から攻撃をつなげたり格闘をローリスクで狙う、といったことができる。

普段はスキがある動作でも、ブーストダッシュでキャンセル。次の行動に素早く移ろう。

ステップ　Step

レバーを同じ方向に素早く2回

今作からの新システム。格闘と一部の武装は、ステップでも行動をキャンセル可能。キャンセルに成功すると機体が虹色の軌道を描いてステップする。この虹色のステップは通常のステップに比べて速く、大きく勢いが残るので、近距離戦での要となる。

通常のステップより優秀な虹色のステップ。近距離で格闘をキャンセルする際に使おう。

各種移動系システム使用時の注意点

「ステキャン」補足

『連合VS. Z.A.F.T.』にあった、ステップ硬直をジャンプでキャンセルするステップ→ジャンプキャンセル、通称「ステキャン」が今作でもできるように。

これは、常にステップしながら行動することで敵機の攻撃の誘導を切りながら移動する、というテクニックである。攻撃を回避しやすくなるため、ぜひとも身に着けたいスキルである。しかしステップとジャンプを両方使うため、ブーストゲージの消費が激しい。残りブーストゲージには注意を払い、くれぐれもオーバーヒートしないように。

ステキャンを駆使すれば、敵機の誘導性能が高い攻撃も、さほど意識することなく回避ができる。ぜひマスターしたい。

ブーストダッシュ後の硬直について

今作ではブーストダッシュ開始時、つまり初動の段階に硬直が存在し、一切の移動行動を取ることができない。メイン射撃→ブーストダッシュ→メイン射撃という具合に、攻撃行動ならすぐに移れるのだが、ブーストダッシュ→ジャンプといった行動では少し間を置かないとできない。慣れないうちは行動したつもりが、そのままブーストダッシュをしていたりするので、戸惑うかもしれない。また、少し間を置いても、レバーをニュートラルに戻さないとジャンプ行動に移れない点にも注意。

メイン射撃後すぐにブーストダッシュし、次の行動を取ろうとしても…

硬直のせいでそのままブーストダッシュに。くれぐれも注意しよう。

ジャンプボタンを長押し

ステップやブーストダッシュなど、直前の勢いを残す移動をした後にジャンプボタンを長押しすると、慣性を残したまま高く上昇することができる。

勢いの強い移動の後ほど、すぐに高くまで上昇する。イメージ的には、前々作のフリーダムガンダムの特殊射撃後の慣性ジャンプに似ているかもしれない。かなりの距離を移動できるため、距離を離したいときや詰めたいときに使おう。ただし、長押ししている間はブーストゲージが減り続けるので、距離を詰めるときは残りゲージ量に注意。

勢いを残す行動から移動後にジャンプボタンを長押しすると…

勢いを残して上昇。格闘を決めた後、その場を離脱するときなどに使おう。

コストの仕組みを知ろう

コストシステム考察

ここでは、『VS.』シリーズにおいて欠かせない存在である「コスト」の仕組みについて解説していくぞ。

Text：とき

コストの概念と「コストオーバー」について

本シリーズには自軍、敵軍ともに戦力ゲージが存在し、戦力ゲージの総コスト数が6000であることは前のページで述べた通り。機体のコストには大きい順から3000、2500、2000、1000の4種類があり、前作に比べ1種類増えた形だ。機体は撃墜されるごとに、その機体に設定されたコスト分だけ減少する戦力ゲージを代償に再出撃でき、ゲージが0になった時点で敗北となる。

基本的にコストの高い機体ほど耐久力や機動力が高く、武装には高性能なものがあるため、単機でも戦える性能を持つ。コストの低い機体ほど耐久力や機動力は低く、総合性能は高くないものの、何か一つの性能が秀でていることが多い。しかし高コスト、低コストの機体にはそれぞれメリットとデメリットが存在し、高コスト機は性能が高い分撃墜されたときに減るコストが大きいため、再出撃可能回数が少なくコストオーバーの影響を大きく受ける。逆に低コスト機はそれらの影響が少なく、特にコストオーバーの影響を受けにくいという大きな利点を持っている。

コストオーバーとは前々作から実装されたシステムで、再出撃のときに機体の耐久力が「再出撃したときの残りコスト／再出撃する機体のコスト」になるというものである。例えばコスト3000とコスト2500の編成で出撃し、コスト3000が先に撃墜された場合、後から撃墜され再出撃となるコスト2500の耐久力は500／2500つまり1／5となる。コスト2500が先に撃墜された場合にはコスト3000の耐久力は500／3000で1／6となり、最高コスト機といえど100ほどの耐久力での戦線復帰となってしまい、非常に厳しい展開となる。コスト1000の機体はコスト2500の機体と組んだときのみ影響を受けることがあるが、それ以外では受けない。

このように、必ずしも高コスト機が最良というわけではなく、機体の相性やバランスを考え機体編成をするのが大切である。コストオーバーとエクストリームバーストの実装で、一瞬の油断から負ける展開も起こり得るが、逆にいえばどのような状況からでも逆転できる可能性があるということでもある。厳しい展開でも最後まであきらめないでいこう。

次項では、実戦的な組み合わせ例を紹介していく。コストを活かすチーム作りの参考にしてほしい。

最高コストということもあり、耐久力と機動力が高め。武装も強力なものばかりだ！

最高コスト機体がコストオーバーしたときの耐久力は、一度の運除で撃墜されるほど低い。

コスト1000の機体は基本的にコストオーバーの影響を受けない強みがある。

コストを踏まえたチーム編成

前作と比べ、新たにコスト2500が追加されたことにより組み合わせの幅が広がった今作。前作ではコスト3000＋コスト2000、コスト3000＋コスト1000、コスト2000＋コスト1000などがコストオーバー対策のバランス的に主流だったが、今作では性能差で圧倒するコスト3000＋コスト2500、前作同様のバランスを持つコスト3000＋コスト2000、機体性能とコストオーバーのバランスを考えコスト2500＋コスト2500が主流になると思われる。

コスト1000関連の編成は、コスト2500を含めても前作とあまり変わらないだろう。

コスト3000＋コスト2500という編成をする場合には、後から落ちる機体は立ち回りに気をつけなければならない。再出撃のときの耐久力が極端に低くなるため、一度も落ちないことを視野に入れた立ち回りでもいいだろう。

その他の編成は前作と同様で、コストオーバーの影響を受ける編成の場合、片方は僚機との体力調整のためにやや援護気味の立ち回りをし、影響が少ない編成の場合には、僚機との連携を第一に考えての積極的な立ち回りもいいだろう。右の表に具体的な組み合わせ例を挙げてみたぞ。

実戦的な組み合わせ例

組み合わせ	解説
ダブルオーガンダム＋クロスボーンガンダムX1改	どちらも万能機ではあるが格闘性能にも秀でており、ダメージを与えやすい組み合わせ。ダブルオーガンダムにはエクストリームバースト中の量子化、クロスボーンガンダムX1改にはABCマントがあるため、生存力もかなり高レベルである。
∀ガンダム＋シャア専用ゲルググ	格闘性能の高い∀ガンダムを、シャア専用ゲルググが援護する形の組み合わせ。シャア専用ゲルググが、最大タメの格闘チャージを当てて敵機の機動力を奪えば、∀ガンダムの性能を最大限に活かせるぞ。
Zガンダム＋ゴッドガンダム	コスト2500＋コスト2500での組み合わせ。機体性能が高く、コストオーバーの影響もコスト3000＋コスト2500より少ないため、いろいろな立ち回りができる。基本的には、二人で同じ敵機をロックオンしながら攻撃していくといいだろう。
グフ・カスタム＋クロスボーンガンダムX1改	コスト1000関連での一般的な組み合わせ。クロスボーンガンダムX1改のような生存力の高い機体と組ませることにより、コスト1000側は積極的な立ち回りができ、有利な展開を作っていきやすい。
ストライクフリーダムガンダム＋インフィニットジャスティスガンダム	「ガンダムSEED DESTINY」コンビ。ストライクフリーダムガンダムのように機動力が高く、中距離以降に居ても強さを発揮できる機体は、撃墜されずに戦い続けることもできる。そのため、コスト2500を前面に出した立ち回りができる。
ウイングガンダムゼロ（EW版）＋ケルディムガンダム	中～遠距離特化型タッグ。とにかく相手に近寄らせない立ち回りが大事。ウイングガンダムゼロ（EW版）はダウンを奪いやすいので、ケルディムガンダムに向かう敵機をしっかり狙う。ケルディムガンダムは、シールドビットで僚機を援護だ。

今作を象徴する新システム！

エクストリームバースト

今作より実装されたエクストリームバースト。これをうまく使うことが勝利への近道といっても過言ではない！

Text：とき

エクストリームバーストとは!?

エクストリームバーストは、エクストリームゲージが50％以上たまっているときに射撃、格闘、ジャンプボタン同時押しで発動できる新システム。

発動すると一定時間機体の攻撃力、防御力などがアップし、ブーストゲージ、残弾数が全回復。『連合VS.Z.A.F.T.』にあった覚醒とよく似ている。

さまざまな状況をサポートするシステムであり、敵機を一気に攻め立てるときや、相手の攻撃をさばくときなどには非常に重宝する。エクストリームバースト発動タイミングによって、戦況は大きく動くといえる。逆に、エクストリームバーストをムダ使いするとかなり不利になってしまうので、発動のタイミングには十分に注意しよう。

オススメの発動タイミングは、相手と読み合いになったとき。ブーストゲージが無くなる直前に発動すれば、相手も発動しない限りゲージ差で優位に立てる。また、敵機2体に追われているときの脱出時など、ゲージを回復する目的での発動がメインとなる。相手が発動してきたら、ブーストゲージに余裕があるときは冷静に攻撃を回避しよう。

エクストリームゲージのため方

エクストリームゲージをためる方法は三つある。一つ目は攻撃を当てること、二つ目は被弾すること、三つ目は撃墜されることである。

基本的には、攻撃を当てたときよりも被弾時の方がたまり方が大きく、さらに高コスト機体ほどその恩恵は大きい。特にコスト3000が撃墜されたときのたまり方はすさまじく、一気に40％ほどたまる。コスト3000機体は1機目に50％たまったら使ってしまっても、再出撃時には再びたまっているため、2回は発動できることがほとんど。

注意したいのは、エクストリームバースト発動時に撃墜された場合には、本来たまるはずだった被撃墜時の分がたまらないという点である。こうなってしまうと、いくらコスト3000でも2回の発動が厳しくなってしまうので、絶対に回避したいところ。

コスト2500以下の機体は、状況にもよるがコストオーバーのことも考えて1機目でのエクストリームバースト発動は慎重にしたい。もちろん発動した方が有利になる場面が訪れることは多いため、状況判断はしっかりしよう。

その他について

一部の機体はエクストリームバースト発動中に射撃、格闘、ジャンプボタンを同時押しすることで、通常時には無い必殺技を発動することができる。そのどれもが高威力かつインパクトが非常に大きいので、ぜひとも狙ってみたい技だ。

しかし、必殺技を発動させるとブーストゲージが0になる上に、エクストリームバーストが強制終了となってしまうことには注意。可能ならば、必殺技の発動はエクストリームバーストが切れる寸前が望ましい。一発逆転が狙えるが、大きなスキを生み出す諸刃の剣ということを忘れないように。

また、エクストリームゲージが100％の状態でエクストリームバーストを発動すると、搭乗キャラクターのカットインが出る。特殊効果などは無いが、見てみたいのであれば100％の状態で発動しよう。

さらに、相手の攻撃をくらっている最中に発動する「受け身発動」についても、エクストリームゲージが100％の状態でないとできないことを覚えておこう。受け身発動時には、効果時間も短くなってしまう点にも注意が必要だ。

今作最大の特徴である、新システムのエクストリームバースト。発動時にはパイロットのカットインが入るためインパクトが強い！頼れるシステムである。

コスト3000機体が撃墜された瞬間は、増加量が非常に多い。2機目以降でもEXゲージは100％以上たまらないので、2回に分けて発動するのも強力。

エクストリームバースト時のハデな必殺技。300前後のダメージを与えられるが、その分スキが大きくヒットさせにくい。狙う際にはタイミングをしっかり計ろう。

エクストリームバースト・豆知識

前述した必殺技のほか、一部の機体はエクストリームバーストを発動している最中のみ特殊な効果が得られる場合がある。

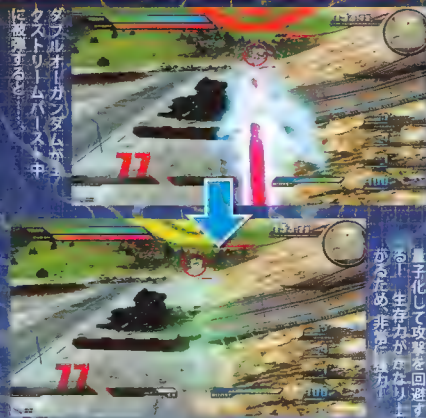
例えば、ダブルオーガンダムなら発動中は常にダブルオーライザーモードへと変化。発動中には攻撃モーション中以外に被弾しても、機体が量子化し（一瞬消える）攻撃を強制回避する。その際には多少ゲージを消費するが、発動中の被弾する可能性を減らせるため非常に強力である。

そのほかでは、Zガンダムやフルアーマー ZZガンダムは、攻撃モーション中に攻撃を受けても中断されないスーパーアーマー状態となるため、攻撃性能が大幅に強化される。

また、武装面に変化がある機体も存在し、クロスボーンガンダムX1改は発動中はチャージショットの1発目が核になる。ダブルオーガンダムのブーストダッシュ格闘のように格闘のモーションが変化するといったのもあり、エクストリームバーストはかなりの奥深さを秘めている。

このように、多くの機体がエクストリームバースト発動中に特殊効果を持つ。

「極限進化」というキャッチコピーは、まさにこのシステムにふさわしい。機体性能の上昇やブーストや武装のリロードが発動の一番の目的ではあるが、それだけでなくこれらをすべて理解することで、初めてエクストリームバーストを使いこなしているといえるだろう。次ページからは、これらを踏まえた各機体の解説をしていこう。

ダブルオーガンダムがエクストリームバースト中に被弾すると……

量子化して攻撃を回避する！ 生存力がかなり上がるため、非常に強力！

前作ではCPU専用機であったシャア専用ゲルググが、今作ではプレイヤー機として復活した!

Text:とき

コスト　2000

シャア専用ゲルググ

2種類のチャージショット

メイン射撃であるビーム・ライフルを筆頭に、高性能かつスタンダードな武装を豊富に取りそろえているシャア専用ゲルググ。中でも注目したいのは、メイン射撃のチャージショットと格闘チャージショット。

メイン射撃チャージはトリッキーな動きをしながらビーム・ライフルを3連射するというもので、相手の攻撃を避けつつダウンを奪えるため、非常に使い勝手がいい。

格闘チャージショットは3段階までためることが可能となっている。MAXチャージ時には、当たると相手はスタン+機動力ダウンという効果を持った優れモノだ。

どちらも積極的に狙っていける武装といえるだろう。

格闘コンボの締めにも使えるメイン射撃チャージ。強力な⬅or➡+格闘との相性も◎。

ビーム・ナギナタが相手に刺さった状態になり機動力を奪う。この間に戦場を制圧しよう。

ZZガンダムが追加装甲を身に着け、武装のバリエーションが大幅にアップ。火力の高さはかなりのものだ!

Text:とき

コスト　2500

フルアーマーZZガンダム

アーマーパージ後は機動力アップ

本機は最初はフルアーマー状態での出撃となり、格闘チャージショット使用後はアーマーをパージしてZZガンダムとなる。

フルアーマーZZガンダム時の格闘チャージショットの威力は絶大であり、コスト1000の機体を一撃で落とすこともある。周囲に爆風が発生するため当てやすいが、1回しか撃てないため慎重に狙っていきたい。

ただし、フルアーマーZZガンダム時は機動力に若干不安があるため、敵機に集中して狙われた場合には、早めに使用してパージするのも手だ。

エクストリームバースト時は、必殺技でハイパー・ビーム・サーベルを使用。格闘時間が短いので、チャンスがあれば狙ってみよう。

大火力の格闘チャージショット。銃口補正に優れ、チャージショットの中でも最強クラスだ!

相手を両断するハイパー・ビーム・サーベル。従来の格闘と似ているため使いやすい。

前作とは違い、EW版での登場となったウイングガンダムゼロ。高い機動力で、優雅に戦場を舞え!

Text:とき

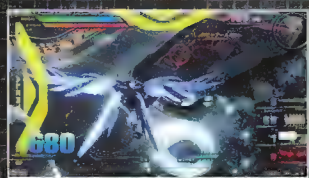
コスト　3000

ウイングガンダムゼロ(EW版)

前作とは違った立ち回りが必要

前作で猛威を振るった、弾速に優れるメイン射撃は今作でも健在。ただ、モビルアシストの削除やメイン射撃チャージショットの仕様変更などにより、前作と同じ戦い方だけでなく、新たな立ち回りも必要となったウイングガンダムゼロ。

メイン射撃は、撃ちながら自機を移動させることによって敵機に無理やり引っ掛けることが可能。けん制にレバー⬅or➡+格闘などを使い、ステップで軸を合わせてメイン射撃を当てていこう。

また、今作から特殊格闘に飛翔という武装が追加された。ブーストダッシュやステップ後に使えば、勢いを残してフィールドを一気に移動できるため、有効活用したい。

飛翔により、敵機と距離を取ったり縮めたりといった行動がやりやすい。見た目も華やかだ。

写真のような感じで敵機と軸を合わせれば、メイン射撃を当てやすくなる。

高い機動力が本機の最大の長所。少ない耐久力をカバーしつつ、ヒット&アウェイで敵機を撃破せよ!

Text:とき

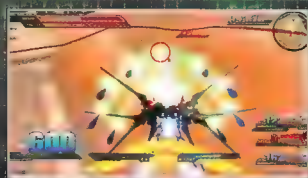
コスト　3000

ストライクフリーダムガンダム

丁寧な立ち回りが勝利のカギ

全機体の中でもトップクラスのブーストゲージ量を保有する、ストライクフリーダムガンダム。

その持ち前の機動力から中距離~遠距離戦を得意とするが、今作の本機は格闘性能もかなり高くなっており、近距離戦でも十分に活躍できる。

ただし、耐久力が600と同コスト帯の中では最低であるため、常に慎重な行動が要求される。近距離戦を仕掛ける際には相手のブーストゲージ量を見極めるのはもちろん、スーパードラグーンなどで保険をかけておくといいだろう。なお、スーパードラグーンを展開した状態でサブ射撃のハイマットフルバーストを撃つと、スーパードラグーンからもビームが発射されるぞ。

スーパードラグーンを展開させておけば、サブ射撃を当てやすくなる。発生が早いため強力。

必殺技であるミーティアフルバースト。こちらも、見た目通り攻撃範囲が広い。

多彩な武装を取りそろえた、近距離特化型万能機。攻めるもよし、援護に徹するもよしだ!

Text:とき

コスト 2500

インフィニットジャスティスガンダム

弾数管理がポイント

基本的な戦術は一般的な万能機と同じでいいが、近距離～中距離で真価を発揮する武装が多いため、積極的に攻めていくのもいいだろう。

攻撃の起点には、特殊射撃のビームブーメランを使っていこう。発生が早く攻撃範囲が広いため、攻めるときはもちろん、守るときにも使っていける頼れる武装だ。

中距離以降ではメイン射撃が主軸になるが、弾数がそれほど多くなく弾切れを起こしやすいので、チャージショットやサブ射撃などほかの武装でカバーしつつ、残弾数には常に注意を払おう。

格闘にも使い勝手のいいものがそろっているため、状況に応じて接近戦で狙っていくのもいい。

誘導性能の高いサブ射撃。中距離以遠での援護に重宝するだろう。

要の武装となるビームブーメラン。ヒット時は格闘やメイン射撃へとつなげていこう。

時間制限こそあるものの、強力なダブルオーライザー形態を最大限に利用し、敵機を撃破しよう!

Text:なたく

コスト 3000

ダブルオーガンダム

ダブルオーライザー形態を活用

通常時でも十分高い性能を誇るダブルオーガンダムだが、やはり最大の特徴は、特殊格闘を入力することで換装が可能なダブルオーライザーといえるだろう。この形態には時間制限こそあるものの、メイン射撃やチャージショット、ブーストダッシュ格闘など当てやすい武装がそろうので、これで流れをつかもう!

また、本機のエクストリームバーストはほかの機体とは少々異なる。自機の攻撃モーション時以外なら、攻撃を受けても機体が量子化し(一瞬消える)、相手の攻撃をかわすことができる。ただ、その際にはEXゲージを少し消費するので、全く回避行動を取らなくても大丈夫、というわけではないことに注意しよう。

特殊射撃でアリオスガンダムを呼び出せる。しばらく相手を拘束した後爆発する。

本機の強さを支える強力な量子化。攻めと守り、どちらの場面でも効果を発揮する。

GNスナイパーライフルIIでの狙撃など、遠距離での性能が光る本機。敵機の接近を許さずに狙い撃て!

Text:なたく

コスト 2500

ケルディムガンダム

武装解説&基本戦術

本機最大の特徴は、メイン射撃での狙撃である。優秀な銃口補正があるため、近距離はもちろんのこと、中～遠距離での高性能ぶりが光る。

ただ、弾数は2発と少ないので、弾が切れたときにどう相手をさばくかが腕の見せどころとなる。

格闘を入力すると、足を止めずに撃てるGNビームピストルIIを発射する。GNピストルビームIIで相手をよろけさせ、メイン射撃のリロードが完了するまで粘るといいだろう。

そして、本機のもう一つの特徴は、特殊格闘を入力すると発生する、GNシールドビット。この武装は、自機はもちろんレバーを入力することで味方に飛ばすことも可能で、一定時間すべての攻撃を防ぐという非常に強力な武装である。

また、敵機の格闘に合わせて⬇+格闘を入力すると、カウンター攻撃となる。成功すると一瞬自機がトランザムを発動し、敵機の後に回り込んでGNビームピストルIIを連射する。相手が格闘を狙ってきそうな場面で使うといいだろう。

メイン射撃は、赤ロックオン時ならどの距離でも狙える。百発百中の意気込みで狙い撃て!

ミスターブシドーがスサノオを駆り、ついに「VS.」シリーズに参戦! 強力な格闘で相手を圧倒しよう!

Text:なたく

コスト 2000

スサノオ

武装解説

スサノオのメイン射撃は少々特殊で、入力すると一定時間機体が青色のエフェクトに包まれ、サブ射撃のトライパニッシャーの当たり判定が非常に大きくなる(“入魂”)。

トライパニッシャーは誘導性能こそそれなりだが、発生が非常に早い。敵機に命中すると長時間スタンさせるので、ほぼ確実に格闘へとつなげることができるため、積極的に狙っていこう。

特殊射撃のトランザムシステム中は、メイン射撃による“入魂”状態でなくともサブ射撃の判定が大きくなり、同時に格闘が変化する。前作のガンダムエクシアのように終了時の硬直が発生することが無いので、チャンスと思ったら使っていこう。

“入魂”中のサブ射撃は非常に大きい。しっかり命中させ、格闘につなごう!

トランザムシステム中は格闘が変化。発生が早いので当てやすく、高威力だ。

前作では最後のタイムリリース機体だった本機。今作ではNT－Dシステムの仕様がガラリと変化!

コスト 3000

ユニコーンガンダム

NT－Dシステムを使いこなそう

通常の状態でも弾速と誘導に優れたメイン射撃や、威力が高くダウンを奪えるサブ射撃、使い勝手のいい格闘といった高性能な武装を多く持つため、これらだけでも十分に戦っていくことができる。

しかし、本機の最大の特徴といえば、やはり特殊格闘のNT－Dシステムといえる。ぜひともこの武装を使いこなしていきたいところ。

そのNT－Dモード時で注目すべき武装は特殊格闘だろう。自機前方にオーラのようなものを展開させ、当たった敵機をスタンさせる効果を持つ。スタンした相手はメイン射撃や格闘などで追撃しよう。リロード時間が早く攻撃範囲が広いため、使いやすい武装となっている。

当てやすいNT－Dモード時の特殊格闘。足が止まってしまう点には注意。

エクストリームバースト中の一斉射撃。大ダメージを誇るため、一発逆転も狙えるぞ!

非常に高い火力と制圧力を持ち合わせているクシャトリヤ。敵機の動きを制限しつつダメージを奪え!

コスト 2500

クシャトリヤ

各種武装概要

優秀な射撃武装の多い本機。メイン射撃はビーム・ガン。振り向き撃ち時はダウン属性となる。

サブ射撃はレバーを➡に入れると前方右方向に、レバー⬅に入れると前方左方向へとスタン属性のビームが照射される。その他の方向にレバーを入れて出した場合には、敵機を取り囲むように展開される。

特殊射撃の胸部拡散メガ粒子砲は近～中距離で引っ掛けやすく、スタン属性なので追撃が容易だ。

格闘性能に関しては並だが、意表を突くことができればリターンは大きいだろう。これといって苦手な距離が無いことがクシャトリヤの大きな強みとなる。すべての武装を余さず使っていこう。

特殊格闘は隠し腕による拘束攻撃となっている。各種派生を使いこなそう。

必殺技の一斉射撃。狙える場面は限られてくるが、威力は絶大。

スクリューウェッブと強力な格闘での近距離戦を得意とする機体。ザンバスターを絡めて相手に近付こう!

コスト 2500

クロスボーン・ガンダムX1改

強力なABCマント

本機の最大の特徴は、相手のビーム武装を1発だけ（武器によっては2～3発）無効化するABCマントである。ABCマントは、似たような性質を持つアレックスのチョバムアーマーとは異なり、耐久値が0になっても格闘モーションが中断されることは無い。そのため、格闘コンボを決めている最中にもう片方の敵機が援護に来ても、比較的安全にコンボを続けることができる。また、着地に攻撃を狙われても、逆にそのまま相手の着地を取ることができるなど、非常に強力な武装なのだ。

自機がコストオーバーして狙われたときなどにも、非常に役に立つ武装である。常にABCマントの耐久値に気を配って戦おう。

エクストリームバースト中は、射撃チャージショットが1発だけ核弾頭になる。狙ってみよう。

格闘の中でも、ブーストダッシュ格闘は発生が早く使い勝手がいい。

「VS.」シリーズ初参戦となるアストレイレッドフレーム。ガーベラ・ストレートで敵機を斬り裂け!

コスト 2000

ガンダムアストレイレッドフレーム

距離を詰めて戦おう

近距離戦用の機体だけあり、格闘性能が高水準に仕上がっているガンダムアストレイレッドフレーム。

加えて、足が止まるとはいえメイン射撃にビームライフルや誘導性能の高い射撃チャージショットを備えている。中距離戦もこなすことができ、援護にも回ることができるぞ。

要となる格闘を当てにいく際には、特殊射撃の居合い構えを使っていくといいだろう。使用時に一定量のブーストゲージを消費するが、かなりのスピードで敵機へと突進するため、移動手段として活用できる。その後は格闘入力で専用の格闘攻撃に派生するが、ここでブーストゲージに余裕があるなら、キャンセルしてほかの格闘を使うといいだろう。

特殊射撃の突進スピードはかなりのもの。相手の懐へと一気に潜り込め!

ガンダムアストレイレッドフレームの必殺技。当たれば大ダメージかつインパクト絶大!

前作ではコスト2000最強の一角を担ったガンダム。果たして今作では!?

Text:とき

コスト 2000

ガンダム

前作からの変更点

前作では驚異の弾速と絶大な威力で猛威を振るった射撃チャージショットだが、今作ではスーパー・ナパームへと変更。使用感がガラリと変化し、こちらは広範囲におよぶ爆発系武装。スキあらば撒いておく、といった感じは前作と同じだ。

格闘も変更されており、レバー⬅or➡＋格闘はビーム・サーベルからガンダム・ハンマーに。特殊格闘ではガンタンクを呼び出す。必殺技はおなじみラスト・シューティングだ。

初段が格闘なので、メイン射撃からつなぐことのできる優秀な必殺技ラスト・シューティング。

武装の豊富さはトップクラス。圧倒的な弾幕で、戦場の支配者となれ!

Text:こび

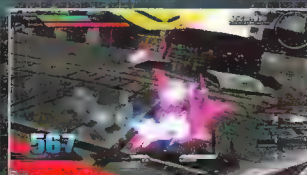
コスト 2500

Zガンダム

機体概要

ブーストダッシュキャンセル時のブーストゲージ消費量が増えた今作において、3連射可能なZガンダムのメイン射撃はシステムにマッチしているといえよう。

また、前衛後衛どちらもそつなくこなせるので、どのコスト帯と組んでも、その力を存分に発揮することができるはずだ。

ハイパー・メガ・ランチャーの誘導性能も健在。いかに武装を使いこなすかが、勝利のカギとなるだろう。

エクストリームバースト時は、攻撃行動中に限りスーパーアーマー。強気に攻めよう。

扱いやすい武装を多く持つ百式。コスト2000入門機としてもオススメだ!

Text:とき

コスト 2000

百式

立ち回りは前作同様

大きな変更点は少なく、基本的な立ち回りなどは前作と同じで問題無いだろう。百式特有の復活システム「まだ終わらんよ!」も健在であり、エクストリームバーストなどによって一気にダメージを奪われやすい今作では非常に心強い。

細かい変更点は、メイン射撃が撃ち切り手動リロード式になったことと、特殊射撃のメガ・バズーカ・ランチャーを曲げたり設置できるようになったことなどだ。

相変わらず頼りになる「まだ終わらんよ!」。最後まであきらめるな!

武装の仕様変更が多いキュベレイ。クセがあるため、多少の慣れが必要だ。

Text:とき

コスト 2500

キュベレイ

武装の仕様を把握せよ

サブ射撃のファンネルの仕様が大きく変更され、レバーニュートラルサブ射撃でその場に設置、レバー入力サブ射撃で敵機への射出に。設置or射出後に特殊射撃を入力することで、ビームが発射されるようになった。なお、ファンネルの一斉射撃は射撃チャージショットだ。

プレッシャーは特殊格闘へと変更された。発動前はスーパーアーマー状態となっているが、ダメージは受けているので注意。

耐久力が一定値を切ると、ハンマ・ハンマが出現。敵機の攻撃を防いだりしてくれるぞ!

フィン・ファンネルバリアが特殊格闘になり、前作より守りが強固になったぞ!

Text:とき

コスト 3000

νガンダム

オールレンジ攻撃は健在

多方向からの攻撃を得意とするνガンダム。今作でもその立ち位置は変わっていないようだ。

フィン・ファンネルを主軸に、優秀なメイン射撃と特殊射撃を当てていくのが基本スタイルとなるだろう。

また、一定時間経過で特殊格闘のフィン・ファンネルバリアを展開させることができる。前作と違い、バリアの展開は時間制（残弾数が減っていく）になったが、被弾すると展開時間が短くなるので注意。

バリアは強力だが、展開時は攻撃に1基しかフィン・ファンネルが使えない。ピンチ時用に。

今作では照射系ビームを持つサザビー。前作での不遇を覆せるか!?

Text:とき

コスト 2500

サザビー

ファンネルでけん制

ビーム・ライフル、ファンネル、援護にヤクト・ドーガ呼び出しなど、所持する武装の種類は前作とさほど変わらないサザビー。

今作では、特殊射撃が核弾頭迎撃から照射系の拡散メガ粒子砲へと変更された。発生速度はそれなりに早く、拡散メガ粒子砲の判定自体が大きめのため、かなり当てやすい部類に入るだろう。大ダメージを与えにくいサザビーだけに、この武装が追加された点は非常に頼もしい。

当てやすい特殊射撃。大ダメージ&ダウンを奪って、有利な展開に持ち込もう。

換装が無くなり扱いやすくなったF91。優秀な武装が数多くそろっているぞ!

Text:とき

コスト 2000

ガンダムF91

自衛しやすい万能機

今作ではヴェスバーがサブ射撃で出せるようになったことで、ダウンさせやすい&ダメージを与えやすくなったガンダムF91。

特殊格闘のM.E.P.E.による自衛手段があるため、コスト2000の中でもかなり優秀な機体であると思われる。ただし、今回のM.E.P.E.発動中は、前作での2倍とまではいかないが1.5倍のダメージを受けることに注意。

クセが少なく扱いやすいため、コスト2000の入門機としても最適だ。

M.E.P.E.使用中は、極力被弾しないような立ち回りを目指したい。

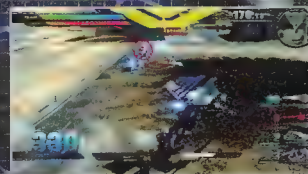
コスト1000でマシンガン系武装を持つ本機。格闘性能がかなり高めだ。

コスト 1000

ベルガ・ギロス

サブ射撃が要

メイン射撃がマシンガン系にはなったが、基本的には前作のビギナ・ギナと同じと思って差し支えないだろう。立ち回りについても同様で、サブ射撃や特殊格闘などから始動させることを主軸とし、ダメージやダウンを奪っていこう。

また、コスト1000ではあるが格闘性能、特にレバー⬅or➡＋格闘の性能はかなりのもの。積極的に使っていき、1000コストが陥りがちな火力不足を補おう。

リロードが早く使い勝手のいいサブ射撃。この機体の生命線ともいえる武装だ。

アサルトバスター状態における戦闘力の高さは、今作でも健在だ!

Text:とき

コスト 3000

V2ガンダム

高制圧力を活かそう

V2ガンダムといえばアサルトバスターがウリだが、今作では通常時でもサブ射撃の大幅強化などにより、十分戦える性能を持っている。

とはいえ、やはりアサルトバスターの制圧力はコスト3000の中でも最強クラスであることは間違い無い。特に、コストオーバーシステムとの相性は抜群となっている。ダウンを奪いやすいため僚機の援護に回りやすく、扱いやすさという点でもトップクラスの万能機なのだ。

V2ガンダムの必殺技である光の翼。威力はさほど高くないが、一度は当ててみたい。

僚機への防御手段を持ったコスト1000機体。扱いやすい万能タイプだ!

Text:とき

コスト 1000

ガンイージ

援護はお手のもの

前作におけるヴィクトリーガンダムと似た武装を多く持つガンイージ。しかし、こちらはシュラク隊に攻撃指令と防御指令を出すことができ、このうち防御指令は僚機を対象にすることが可能。これによって援護力、自衛力ともにかなりの高性能だ。

メイン射撃やサブ射撃についても万能機体といえる性能を持つため、攻撃面でも頼りにできるぞ。ただし、そうはいってもコスト1000であるため、無理な立ち回りは禁物だ。

防御面に秀でた、特殊格闘のシュラク隊防御指令。僚機に出せるのが何とも心強い。

メイン射撃が優秀なため、格闘を当てやすい。爆発力の高さも相変わらずだ。

Text:とき

コスト 2500

ゴッドガンダム

メイン射撃→格闘へ

格闘自体の性能も高いが、メイン射撃が発生、銃口補正ともにとにかく優秀なため、そこから格闘へとつなぐのが基本スタイルとなる。メイン射撃がスタン属性なので、多少格闘を出すのが遅くても当たる点が◎。

また、レバー⬇＋格闘のゴッドシャドーが自機の周囲を回転するようになり、前方以外からの攻撃も防げるようになった。特殊射撃は移動系となっており、そこから専用の派生格闘が出せるぞ。

ゴッドガンダムの必殺技。当てれば笑いと歓声が起こるだろう。威力も絶大だ。

初参戦のドラゴンガンダム。トリッキーな武装を駆使し、敵機を幻惑せよ!

コスト 2000

ドラゴンガンダム

武装解説

独特な武装が多く、楽しい使用感に仕上がっている本機。

メイン射撃は発生、伸びとも優秀なので、着地狙いや格闘迎撃などさまざまな場面で頼りになる。

サブ射撃は設置系でスタン属性の武装となっており、レバー方向で位置調整が可能。なお、この武装は僚機には当たらなくなっている。

格闘は、強引に発生勝ちを狙っていける性能だ。近、中距離での嫌らしい立ち回りを心がけよう。

エクストリームバースト中の必殺技、真・流星胡蝶剣。当たれば約300の大ダメージとなる。

遠距離特化型としての色が濃くなった本機。厚い弾幕で敵機を寄せ付けるな!

Text:こび

コスト 2000

ガンダムヘビーアームズ改（EW版）

武装解説&基本戦術

メイン射撃のダブルガトリングは、近距離戦における生命線。振り向き撃ちに気を付けてダウンを奪おう。

サブ射撃は一斉射撃。発生がやや遅い点に注意しつつ、硬直を見逃さずたたき込もう。格闘のマイクロミサイルは誘導性能が強化され、弾数が30と大きく増えた。絶やさず撃ち続けて、弾幕を形成しよう。

コスト3000と組む機会が多い本機。格闘、格闘チャージショットを中心に弾幕を張り僚機を援護しよう。

格闘チャージショットの追尾性能は非常に優秀。90度以上曲がって画面外から当たることも。

もう一発屋とはいわせない! コンセプトは「逆転要素を秘めた安定機体」!?

Text:こび

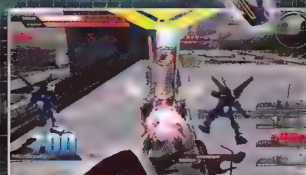
コスト 3000

ガンダムDX

サテライトを活かそう

武装が一新された本機。サブ射撃はハイパービームソード投擲、特殊格闘はGビットに。どちらも使い勝手がよく、安定した中距離戦が可能。

特筆すべきは、エクストリームバースト中のサテライトキャノンの性能アップ。発生速度、銃口補正ともに大幅強化される。

格闘性能もハイレベルにまとまっているため、堅実に立ち回り、要所でサテライトキャノンを狙っていく戦法が好ましいだろう。

サテライトキャノンは自動リロード、最大弾数2発に。必殺技を含めると3連射が可能だ。

中・遠距離戦はお手のもの! 優秀な射撃武装をフル活用し、敵機をせん滅せよ!

Text:こび

コスト 2000

ガンダムヴァサーゴ・チェストブレイク

機体概要

射撃武装はどれも前作同様扱いやすい。特殊射撃は判定が大幅に広くなり、敵機に引っ掛かりやすくなった。主力の特殊格闘は、補正率が大きくなったことに注意が必要だ。

格闘とエクストリームアクションとの相性も、防御面を考えれば決して悪くはない。コストの性質上、後衛を務めることが多いであろう本機。体力を温存しつつ、優秀な射撃武装を駆使して、僚機を援護する立ち回りを心がけよう。

エクストリームバースト中の必殺技は、サテライトランチャー。これで一発逆転も可能!?

今作でも格闘が優秀な∀ガンダム。火力の高さは相変わらずだ!

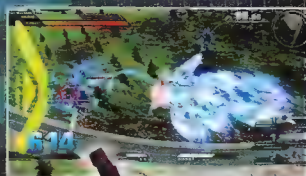
Text:とき

コスト 3000

∀ガンダム

驚異の⬅or➡＋格闘

前作にあったサブ射撃のミサイルと、それに伴う疑似ステップキャンセルは無くなったが、今作からメイン射撃チャージに照射系ビームが実装された。誘導性能、発生速度、判定、威力と、すべてがトップクラスのレバー⬅or➡＋格闘を絡めて使うことで、かなりの働きを期待できる。

メイン射撃のガンダムハンマーも優秀だ。所持する武装の特性上、自分から攻めていくのが基本スタイルになりそうだ。

∀ガンダムの必殺技である月光蝶。格闘コンボに組み込め、スーパーアーマーも付いている。

分離攻撃というトリッキーな武装を持つターンX。機体性能は高いぞ!

Text:とき

コスト 3000

ターンX

一方的な展開を作ろう

サブ射撃がバズーカ系になり、より万能機寄りとなったターンX。

もちろん、特殊射撃による分離攻撃の強さは健在で、敵機が至近距離に居る場合にはパーツが当たった後そのまま格闘派生へ、中距離以降の場合は射撃派生によるオールレンジ攻撃が可能となっている。

メイン射撃チャージは前作のサブ射撃。当てやすさも前作とほぼ変わらないので、大きく動く特殊格闘を絡めることにより使いやすくなるぞ。

∀ガンダムと同じ月光蝶。こちらは機体が動かず、羽の部分が動くようになっている。

横に広いメイン射撃は、相手にとって非常に厄介。そこから追撃をたたき込め!

Text:とき

コスト 2000

フォビドゥンガンダム

当てやすい武装が豊富

久しぶりの参戦となるフォビドゥンガンダム。今作ではアシスト機体という形でレイダーガンダムとカラミティガンダムが登場。レイダーガンダムは近距離での迎撃用、カラミティガンダムは中距離での砲撃用と、相性はバッチリだ。

メイン射撃は横に2本並んで発射されるので、どちらか一方が相手に引っ掛かりやすい。サブ射撃などで追撃してダウンを奪い、ダメージを与えつつ僚機の援護をしていこう。

2機のガンダムを呼び出す! 3機による同時攻撃は強力だ!

機動力は地走機最高峰。射撃でけん制しつつ、弾幕をかい潜り格闘をたたき込め!

Text:こび

コスト 1000

ラゴゥ

戦術指南

ラゴゥのメイン射撃、サブ射撃は誘導性能の高い2連装ビームキャノン。特殊射撃では突撃していくバクゥを呼び出せる。

射撃戦に徹すると火力不足となってしまうので、積極的に格闘を狙っていくことになる。2機にロックオンされるとあっさり落とされてしまうので、僚機はゴッドガンダムなどコスト2500の前衛機が望ましいだろう。

僚機と分断されないように注意しつつ、戦場を荒らし回ろう。

特殊格闘は進行方向に勢いを付けた回転格闘。着地ずらし、格闘迎撃などに活用しよう。

新たな換装形態が追加されたストライクガンダム。新武装で敵機を撃破しろ!

Text:とき

コスト 2000

ストライクガンダム

新形態I.W.S.P.

戦闘開始から一定時間経過すると、レバー⬇+特殊射撃でI.W.S.P.形態への換装ができるようになったストライクガンダム。換装後はメイン射撃がマシンガン系、サブ射撃はレールガンへと変化する。

このサブ射撃は誘導性能、弾速、判定の広さに優れ非常に当てやすい。本機の要の武装といっても過言ではないだろう。ただし、I.W.S.P.は時間制限がある上に、特殊射撃で別形態に換装してしまうことに注意。

非常に強力なレールガン。ダウンを奪う際にはこの武装を活用していこう。

砲撃戦用の赤いザクが再び参戦! ハンドグレネードの性能は侮りがたし!

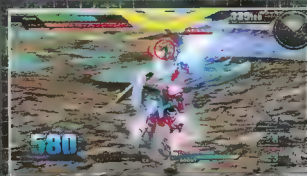
Text:とき

コスト 2000

ガナーザクウォーリア

中距離以遠は独壇場

砲撃機だけあって、中距離以遠での敵機へのプレッシャーはかなりのもの。メイン射撃を筆頭に誘導性能の高い武装が多いため、この機体を放置する相手は痛い目を見るだろう。

メイン射撃はダウン属性ではあるが、強制ダウンではないため、追撃を入れることによりダメージを与えやすくなっている。追撃が空中で決まることもあるぞ。油断している相手には、メイン射撃チャージをお見舞いしてやろう!

エクストリームバースト中には、必殺技でインパルスガンダムを特攻させることができる。

近距離から遠距離まで、すべての状況に対応できる格闘特化型の万能機だ!

Text:とき

コスト 3000

デスティニーガンダム

使用感は変わらず

大きな変更点はあまり見られず、前作同様の感覚で使えば十分な戦果が期待できるデスティニーガンダム。

細かい変更点を紹介しよう。まずメイン射撃チャージの弾速が格段に上昇。全チャージショットの中でも高性能な部類だ。そのほか残像ダッシュに新派生が追加され、横に移動しながらメイン射撃を撃つことができる。また、前作では前か横のみの移動だったが、一瞬ながら後ろにも移動可能となった。

デスティニーガンダムの必殺技。威力が高く、何よりカッコイイ。一度は決めてみたい。

強化された各種射撃武装を使いこなし、強引に接近戦へと持ち込もう。

Text:こび

コスト 1000

アレックス

距離を詰めていこう

足回りの悪さに悩まされることの多い本機だが、今作では一味違う。

チョバムアーマー状態のメイン射撃は、銃口補正が強化され容易によろけを誘発することが可能に。前作のモビルアシストとほぼ同様のサブ射撃は、攻めの起点となるだろう。

格闘に関しては、アーマーパージ状態のブーストダッシュ格闘を筆頭に優秀なものが多いアレックス。頼もしい1000コスト機体として活躍してくれるに違いない。

アーマーパージ状態での特殊格闘はビーム・ライフル。オートガード付きなので安心だ。

おなじみのマシンガン機体であるザク改。今作では、サンタを設置できるぞ。

Text:とき

コスト 1000

ザク改

振り向かないよう注意

メイン射撃のザク・マシンガンは、全マシンガン系武装の中でも上位クラス。しかし、射角はあまり広い方ではなく、ブーストゲージ量に乏しいため、振り向き撃ちなどを多用するとすぐにオーバーヒートしてしまうので注意が必要。

基本的な戦術は前作と同じだが、サンタの形をした爆弾を設置可能になった。こちらも特殊格闘の入力で爆発するので、ばら撒いておく感じで使用するといいだろう。

エクストリームバースト中には、サブ射撃でハンドグレネイドを3つ同時に投げられる。

特殊な移動方法を持つ、高機動型の万能機。相手を幻惑しつつ戦おう。

Text:とき

コスト 2000

ガンダム試作1号機フルバーニアン

浮遊で滞空時間アップ

基本的な部分はオーソドックスなメイン射撃を持つ万能機と変わらないが、特殊格闘に急上昇〜空中浮遊という特殊な移動系武装を持つガンダム試作1号機フルバーニアン。

急上昇で敵機の攻撃を回避し、空中浮遊で滞空時間を延ばすというトリッキーな行動が可能となっている。敵機に追われたときなどに使用し、自分のブーストゲージ量を悟らせないようにして戦おう。僚機の援護には、特殊射撃が最適だ。

今作では、浮遊中にステップ入力をすると、アクロバティックな動きをするようになったぞ。

ガンダム試作2号機の必殺武装である"核"は、今作においても健在だ!

Text:とき

コスト 2000

ガンダム試作2号機

"核"の狙いどころ

"核"ことアトミック・バズーカは本機の代名詞ともいえる。格闘性能もかなりの高性能だが、やはりこの機体の真価は"核"を当ててこそ発揮されるといえるだろう。

主な狙いどころは二つ。一つはもちろん自機が敵機に見られていないとき。そしてもう一つは敵機を片方撃墜したときである。そこで"核"を撃っておけば、復帰時に起き攻めのように当たることがある。運次第だが、それもまた本機らしいといえる。

"核"の効果範囲は大きい。たとえ当たらなくても、敵機の行動を制限することができる。

砲撃モードは健在。嵐のような砲撃で、相手に休むヒマを与えるな!

Text:とき

コスト 1000

ガンダムEz8

遠距離での強力な援護

前作同様、キャノン装備時には砲撃モードが使えて、それによる強力な弾幕もいまだ健在。さらにメイン射撃の弾速上昇や、ダウン追撃が安定して入るようになったことなどにより、弾幕自体は強化されたといえる。

ただし、前作で陸戦型ガンダムの自衛の要であったモビルアシストなどが無いため、近距離まで詰められるとかなり苦しい展開になる。弾幕を過信し過ぎず、慎重に援護することが必要といえるだろう。

前作でも猛威を振るった地上格闘。多少パワーダウンしたが、十分な性能を持っている。

ヒート・ロッドで一気に距離を詰めて、強力な格闘をたたき込め!

Text:とき

コスト 1000

グフ・カスタム

1対1はお手のもの

コスト1000機体とは思えないほどの、優秀なメイン射撃と格闘性能を持つグフ・カスタム。不意打ちはもちろん1対1の戦闘もこなせるぞ。

前作同様、メイン射撃は撃ち切り後に武装が変わってリロードされないので注意。そして、今作からレバー⬇+格闘で、"道路を投げ付ける"格闘が追加された。インパクトが強く、一度は当ててみたい武装だ。

今作でもコスト1000上位となるかに注目していきたい。

おなじみグフ・カスタム特有の移動法。ブーストゲージ消費を抑えられるので、重宝するだろう。

コスト1000機体の中でも武装が豊富なツダ。距離を問わずに戦えるぞ。

Text:なたく

コスト 1000

ツダ

武装解説&基本戦術

メイン射撃のザク・マシンガン、サブ射撃の135mm対艦ライフル、特殊射撃のシュツルム・ファウストと、使い方のはっきりした武装を豊富に持つので、かなり使いやすい機体。

格闘チャージショット中に再度格闘チャージショットを入力すると、自機が敵機に向かって突撃し、爆発する。自軍の戦力ゲージは減ってしまうものの、非常に高い威力を持つので、ここぞという場面で狙っていくのもいいだろう。

格闘チャージショット中は機動力が大幅にアップ。積極的に使っていこう。

サイド7は俺の庭!? 初参戦となるモビルタンクが戦場を駆け回る!

Text:こび

コスト 1000

ヒルドルブ

武装概要

戦闘開始時はモビル形態を取っているヒルドルブ。特殊格闘でタンク形態へと換装することが可能だ。

サブ射撃は弾速、誘導性能、威力すべてにおいて高性能な武装だ。しかし弾数が6発と少ない上に、リロード速度が遅いことなどに不安が残るため、ムダ撃ちをしないよう確実に当てていきたい。

特殊射撃は両モードで共通。敵の攻撃の誘導を切る効果があるので、ここぞという場面で使おう。

タンク形態のメイン射撃は、格闘で換装することができる。どれも非常に強力だ。

シリーズ最新作『Resort Anthem』大特集!

Resort Anthem beatmania IIDX18

The ultimate system beatmania deluxe version.

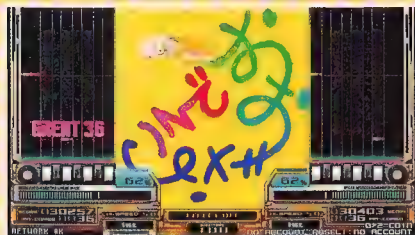
最新作『beatmania IIDX18 Resort Anthem』がついに稼動!!　プレイモードの紹介からコンポーザーインタビューまで大特集だ!!

beatmania IIDX 18 Resort Anthem
- ■メーカー：KONAMI
- ■ジャンル：DJシミュレーションゲーム
- ■操作方法：―
- ■発売日：稼働中
- ■使用基板：―

プレイモードのおさらい

まずはプレイモードの説明から。本作を楽しく遊ぶためのおさらいをしていこう。

ゲームモードの選び方

ゲームをスタートするとモードセレクト画面に移動し、さまざまなモードを選択できる。初心者のプレイヤーはまず、TUTORIALモードから選んでみよう。ゲームルール説明からボタンの押し方までのプレイ指南をしてくれるぞ。ゲーム性になれたら、次はBEGINNERモードへステップアップ。こちらも三曲保証で楽曲が遊べるので安心だ。今までBEMANIシリーズを遊んだことがあるプレイヤーは、メインモードであるスタンダードモードを選ぶといいだろう。なお、本作は「e-AMUSEMENT PASS」を使うことによりプレイデータの保存ができる。遊びの幅が大きく広がるので使わない手はないぞ。

クラブ系からポップなサウンドまで、幅広いジャンルを網羅している『IIDX』シリーズ。今作の『Resort Anthem』は合計600曲以上の楽曲を収録。遊び応え抜群だ!

段位認定は段位別に用意された曲を演奏していくモード。最終曲終了時点でゲージが残っていれば合格となる。自分の実力を試したいときに挑戦してみるといいだろう。

ゲーム画面解説&ワンポイントアドバイス

『beatmania IIDX』は1P・2Pでスクラッチの位置が異なるので、ゲームを始める前にどちらのサイドで遊ぶか決めておこう。どちらを選んだらよいかわからない場合は、利き手を基準に考えてみよう。利き手が右手なら、鍵盤を多く担当させたい場合は1P、鍵盤とスクラッチの絡みをさばきたいなら2Pを選ぶといいだろう。ゲームモードを選んだ後は、自分の好きな楽曲を選んでプレイ開始！　プレイ中はオブジェが流れてくる①「リズムパターンゲージ」を見ながらプレイをするのが基本となる。指の使い方は123を左手、567を右手、4は両方の指で叩くことを意識すればプレイしやすい。慣れたら自分の押しやすい独自の運指を開発していこう。

①「リズムパターンゲージ」
画面上部からオブジェが流れているレーンを示す。オブジェが赤いラインに重なったところで押そう。

②「グルーブゲージ」
GREATやPOORなどでプレイ内容に応じて増減するゲージ。楽曲終了時に赤いライン(80%)を越えればクリアとなる。

③「BPM」
曲のテンポを表す数値。数字が小さいと曲が遅く、数字が大きいと曲が速くなり、オブジェの落ちてくる速度も上がる。

④「エフェクター」
現在の音響効果を示す。筐体の真ん中についている2つのボタンと5つのレバーを駆使して自分なりの音響を作ろう。

オブジェの落ちてくる間隔が遅いと感じたらHi-Speedオプションを使ってみよう。BPM150あたりでは、2.0～3.0に設定してプレイをした後に体感で決めるといいだろう。

「Resort Anthem」はみ出しコラム
『Resort Anthem』でももちろん活躍中の、『IIDX』シリーズのメインデザイナーGOLI氏の直筆サイン入り「セリカ」等身大ポップを1名様にプレゼント!　詳しくはP28へ。

ツアーモードで解禁曲をゲットせよ!!

やり込むほど隠し曲を出せるツアーモード。ここではその詳細について紹介していくぞ。

DELLARを集めよう

ツアーモード中はゲームが進行していくごとに「DELLAR（デラー）」と呼ばれるポイントが貯まっていく。この「DELLAR」ポイントを貯蓄し、ツアーモード中に使用することで、さまざまな隠し要素を解禁していけるのだ。ポイントの取得方法は、楽曲をプレイするのはもちろんのこと、DJポイントを増やしたり、段位の取得など、多岐に渡る。取得条件の幅が広いので、いつも通り楽曲をプレイするだけでも十分に「DELLAR」は貯められるはずだが、より早く「DELLAR」を集めたいなら、下記にあるミッションにチャレンジするのがオススメ。

なお、ツアーモードをたん能するためには「e-AMUSEMENT PASS」の存在が不可欠。持っていないと「DELLAR」ポイントをためることはおろか、隠し曲も遊べなくなるので、ゲームセンターへ行く際は忘れずに持っていこう。

楽曲が終了するとリザルト画面に移行する。このとき「DELLAR」ポイントを取得できた場合は、画面上部に詳細が現れるぞ。がっちり貯めてツアーモードに繰り出せ!

すべての楽曲が終了するとツアーを選択する画面に移り変わる。ツアーモードを始めたてのころはJAPAN TOURが出現しているので選択してみよう。

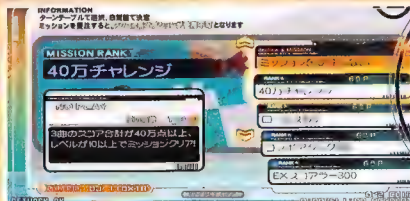
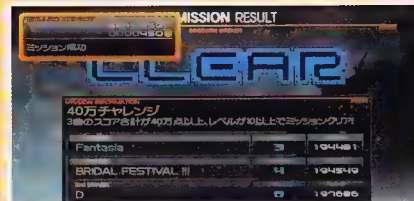
行きたいツアーを選択したら貯まった「DELLAR」ポイントを振り分けよう。全部で四つの項目があるので、分割して振り分けるもよし、一つに集中して振り分けるのもアリだ。

途中にあるさまざまなマークに到達すれば、見事隠し要素が解禁する。以後は「DELLAR」ポイントを振り分けていくのを繰り返せばOKだ。

「PASELI」で遊べるコンテンツ登場

「PASELI」を使えば遊びの幅がもっと広がる。新作稼働を機に「PASELI」を使ってみよう

ミッションモード

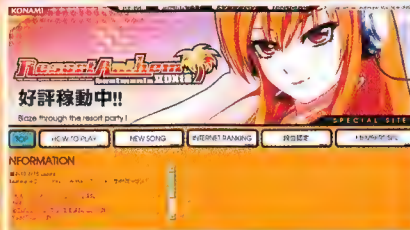
本作稼動からKONAMIの電子マネー「PASELI（パセリ）」を使ったモードが登場。「PASELI」を使用することで、STANDARDモードプレイ時に、プレイに合わせたさまざまな種類のミッションを受注できるミッションモードが選択可能になる。このミッションを成功させれば「DELLAR」ポイントをゲットできるぞ。ツアーモードの達成率を早く上げたい場合は、ミッションモードを受注して「DELLAR」を通常より多く受け取るのがいいだろう。

ミッションの内容は主にコンボ・スコア・ミスなどに関連するもの。ミッションは☆～☆☆☆まであり、ミッションをクリアしていくごとに高難易度のミッションが出現するぞ。

晴れてミッションを達成できたら「DELLAR」をゲット! 通常プレイより多くの「DELLAR」が獲得できるので、隠し曲を早く出したいプレイヤーはミッションを受注するのがオススメだ。

プレミアムフリー

「PASELI」限定のフリーモードで、通常のフリーモードの曲数制とは違い時間制となる。時間内なら何曲でも選曲が可能となるため、譜面の難易度が前半に偏っている曲でHardクリアを狙うなど、通常のフリーよりも試行回数が多くできるのでオススメだ。同様にフルコンボを狙っているときも、気兼ねなく挑戦し続けられるのが魅力。プレイ料金設定などは店舗によって異なるので、プレミアムフリーを始める前には価格を確認しておこう。

プレミアムフリーの残り時間は選曲中なら左上に、楽曲中は真ん中の上に表示される。また、演奏中はVEFXボタンとEFFECTボタンを押せば演奏を中止できる。

「PASELI」の利用方法

「PASELI」を使えば『beatmania IIDX 18 Resort Anthem』だけではなく、他の「BEMANIシリーズ」や『MFC』などKONAMI製品がコインレスでより面白く遊べるぞ。また、各ゲームで「PASELI」を使ったイベントも用意されているので、ゲームをさらに楽しみたい人はぜひ使ってみよう。登録は「PASELI」公式サイト＜http://paseli.konami.jp＞で簡単に行なえる。細かい詳細も分かりやすく記載されているので安心して登録できるぞ。

『beatmania IIDX 18 Resort Anthem』のPCサイトもOPEN!! スコアやクリアマークなどのプレイデータの閲覧から、ライバル登録など、さまざまな機能が利用できる。

遊べる電子マネー
PASELI
Pay Smart Enjoy Life.【パセリ】

必要なものは「e-AMUSEMENT PASS」とクレジットカードまたはプリペイド式電子マネーの二つ。用意ができたら携帯やPCから http://paseli.konami.jp/にアクセスしよう!

次に、KONAMI IDを取得して、「e-AMUSEMENT PASS」を登録しよう。登録の際に「PASELI」の利用設定をONにするのをお忘れなく。あとは、KONAMI IDに「PASELI」をチャージすれば準備OK。

『beatmania IIDXシリーズ』待望の新作を稼動をして、特別にコンポーザー8人へのインタビューを突撃敢行！『Resort Anthem』の楽曲制作秘話から、ここでしか聞けないコンポーザーのちょっとしたこぼれ話などを掲載!!

8 Composer's interview

「遊び」というコンセプトのもと作られた「リゾート」

――L.E.D.さんはアーケードとしては初めてサウンドディレクターとして『IIDX』の制作に携わっています。今まで家庭用のサウンドディレクターとして活躍されてきましたが、業務用タイトルを一から構築された感想をお聞かせください。

L.E.D.　家庭用のサウンドディレクションをやっているときは移植だったので、もともと定まっているもののコンセプトに対して追従するか、あえて追従しないのか、さらに現存するアーケード版のラインナップからバラエティを増やすか、などというタスクがディレクションにおける悩みどころでした。

L.E.D

ハードコアをメインに『IIDX』シリーズの中でも重厚なサウンド作りに定評があるコンポーザー。家庭用『IIDX』シリーズで培った経験を活かし、今作『beatmania IIDX 18 Resort Anthem』ではサウンドディレクターとして制作に関わる。

しかし、アーケード版は一から作るということもあり、何も無いところから次をどういう風に、何を作るかというコンセプトの模索や決定に一番神経を使いましたね。

――今作の全体的なコンセプトはどのようなものでしょうか？

L.E.D.　dj TAKAが「HANDS UP(皆で手を上げよう。楽しもう、という意)」をキーワードに制作しようと言ったのが始まりです。リゾートのテーマが決まる前に「HANDS UP」のイメージを広げようと模索しながら作曲をしていたら、ふとリゾートという単語が頭に浮かんだんです。そこからさらに、リゾートとクラブカルチャーを組み合わせた場所ということで、イビザ島のイメージをdj TAKAに提案しました。

dj TAKA　ゲームの本質である"遊び"に焦点を当ててみました。リゾートと聞くと自然にあふれた場所を思い浮かべる人も居ますが、遊園地やラスベガスなど、遊びのプロたちによって作り込まれたリゾート空間を想像していただければいいと思います。

――一般的にはリゾートと聞くと夏休みなどを思い浮かべますよね。リリース時期が9月中でしたが、時期的な部分に不安などはありましたか？

dj TAKA　確かに、スタッフからリリース時期とテーマが合わないのでは？　という意見も出ました。ただ、僕たちがイメージするリゾートのイメージは「遊び」なので、不安は無かったですね。

L.E.D.　「遊び」の部分を端的に表しているのがタイトルの夕日のシーンです。クラバーの遊びといえば夕方からが本番。そういった、これからパーティータイムが始まるぞ！　といったイメージもクロスオーバーさせて夕日にしました。後は、今回のメインモードであるジャパンツアーモードを遊んでいただければ、「遊び」とリゾート地の印象のギャップを埋められると思います。

「THE DOOR INTO RAINBOW」はイビザ島をイメージさせるクリアなサウンドにBSSやCNなどの遊びが練りこまれているトランス。まさに『Resort Anthem』のテーマにふさわしい楽曲だ。

――ちなみにイビザへ行かれたことは？

L.E.D.　本来なら行きたかったんですけど、スケジュール的にそうもいかず。しょうがないので、イビザ島に関わるサイトを手当たり次第見つけては眺めていました(笑)。

dj TAKA　行きたかったですよね。スタッフ一同イビザ島に思いを馳せてました(笑)。そういえば、シンガポールで野外イベントがあるらしいので、それに行きましょうよ。ぜひアルカディアさんも同行取材でご一緒に(笑)。

ファン必見!!　dj TAKAがマル秘作曲テクニックを伝授

――さて、お話を『Resort Anthem』に戻しますが、今回お二方が担当された楽曲について、制作秘話などがあればご紹介ください。

L.E.D.　今回はサウンドディレクターを担当しているので、まずは自分が『Resort Anthem』のコンセプトの指針となるように制作した曲が「THE DOOR INTO RAINBOW」です。先ほどコンセプト部分で話した「HANDS UP」のイメージをさらに広げて、イビザ島で流れるトランスっぽく仕上げました。

――TAKAさんはRisk Junk名義で「Tropical April」を発表されてますね。ハッピーな曲調はまさしくリゾートにぴったりだと思いました。

dj TAKA　この曲はすごく短期間で完成したんですよ。何かの拍子でメロディが思い浮かんだので、そのアイディアを使って作曲しました。今回のテーマに沿ったRisk Junkらしい曲が出来たと思います。

――何か作曲がうまくいくコツというのはあったりしますか？

L.E.D.　コツではないんですが、思いついたメロディは携帯に録音しています。なぜか電車でよく思い浮かぶので、たまに電車の中で録ったりしますけど、電車だとちょっと恥ずかしいのとうるさくて録音したのが聞き取れないこともあって困ります(笑)。

『Resort Anthem』はイビザ島のイメージ(L.E.D.)

『Resort Anthem』はみ出しコラム　L.E.D.の趣味は格闘技観戦。第二次UWFからリングスにかけて精通し、中でもお気に入りはオランダの空手スナイパー、ハンス・ナイマンだったとか。現在はUFCで活躍する岡見選手に注目しているとのこと。また、ロボットにも目がなく、家庭用のロボットゲームをプレイすると時間がいくらあっても足りないほどだとか。

「ジャパンツアーモード」で『Resort Anthem』を体感してほしい(dj TAKA)

最近では頭の中でメロディを繰り返しておき、電車を降りてから録音してますね。

――これから音楽活動をする人へ向けてほかにもアドバイスがあればお願いします。

dj TAKA 音楽に限らずどんな職業でもそうだと思いますが、努力だけではなく運の要素をたぐり寄せることが必要だという気がします。僕がKONAMIスクールを卒業するにあたり(TAKAはKONAMIスクールの一期生!)でちょうどBEMANIシリーズが軌道に乗り出して、『beatmania』に加えて『beatmania ⅡDX』、『beatmania Ⅲ』と3タイトルありましたし、さらに『pop'n』や『DDR』が出て、サウンドクリエーターが足りない状況でした。そんなときに仕事をいいただき、若いうちに重要な業務を担当できたのが大きかったかなと。だから、自分も運が良かった思うところが多いですね。もちろん人一倍やる気もありましたが。

――タイミング的なものは重要かもしれませんね。

dj TAKA 頑張れば必ず報われるという世界ではありませんからね。周りとの関わりを大切にしたり、積極的に動くということが必要だと思います。

新曲インプレッション&『beatmania ⅡDX』のこれから

――今作でお二方が注目する曲があればご紹介いただけますか?

dj TAKA S.S.D.さんの新ユニットが発表した「BLUST OF WIND」がオススメです。すごくカッコイイのでぜひプレイしていただきたいですね。

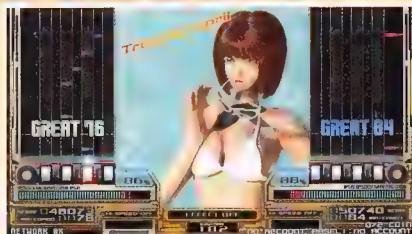
L.E.D. この曲はいわゆるガラージといわれるジャンルをテンポを上げたものなんですが、ガラージの良さを維持しつつ、『ⅡDX』のゲームデザインに合わせた曲作りが素晴らしいと思います。

dj TAKA 音楽的にレベルの高い技術がつまっていると思います。S.S.D.さんの挑戦と新たな魅力に注目してください。

L.E.D. 僕はkevin energyさんの「Energy Drive」がお気に入りです。この人はUKハードコア界で著名な方で、非常にカッコイイ楽曲を提供してくれました。今回は『ⅡDX』のゲーム性と合致するような、本職のDJの方々にも声をかけてご協力いただきました。ハードな音楽なすきな人にも楽しめるようになっていると思います。

――今作の新曲は60曲以上、旧曲を含めると600曲オーバーの大ボリュームですね

L.E.D. 総曲数に関しては、最初は『SIRIUS』と曲数を準拠するような形にしようと思いましたが、結局600曲以上つめてしまいました(笑)。

dj TAKA ボリュームに関して今まで以上に頑張りましたね。

dj TAKAがRisk Junk名義で送る「Tropical April」。レイヤーにはVJ GYOでお馴染みの『ⅡDX』3人娘が登場。美女たちに囲まれながらのイビザ島でのリゾート。あこがれます。

――収録数が多いぶん、プレイヤーの目を引く仕掛けもたくさんありそうですね。

L.E.D. そうですね。これに関してはぜひプレイをして確かめてください! 今まであったモードもパワーアップしているので、長いスパン遊べるようになっているはずです。

――それでは、今後の活動についてお話いただけますか?

L.E.D. まずは夏休みを取ることですね(笑)。『Resort Anthem』の制作も無事に終わったので、ようやく自分もリゾートを満喫できます(笑)。

――休み中は何をする予定ですか? L.E.D.さんは釣りがご趣味だとお聞きしました。

L.E.D. 休みを取ったのはいいんですけど、何をするかはまだ決めてないです(笑)。でも釣りは大好きですね。小学校の低学年くらいから始めましたが、近くにブラックバスが釣れる場所が多く、環境も良かったのでハマってました。それこそ、中2の夏までは俺は絶対に釣具のメーカーへ就職するんだって心に誓ってました(笑)。

――今度は釣具メーカー就職から作曲家への心変わりのお話も聞きたいですね(笑)。それでは改めて今後の活動についてお聞かせください。

L.E.D. これからも『ⅡDX』は続いていくと思いますが、次に向けての構想をぼんやりとですが練っております。

dj TAKA 制作スタッフとともに今後も面白い作品を作っていけるように頑張ります。すでに次の作品に向かって動いている部分もあります。普段は新作が稼動してから考えますが、今はもう頭が切り替わっていて、実は、今回の収録曲の中に、その布石となるものを入れております。どの曲なのかみなさんに想像してもらいながらプレイしてもらえればうれしいですね。

――もう次回作の布石を! 『ⅡDX』チームの仕事ぶりには感服します。では、最後にファンの方々へ一言メッセージをお願いします

L.E.D. コンポーザーさんの個性のおかげでバラエティ溢れる楽曲がそろっております。ⅡDXチームが提供するリゾートを堪能してください。

dj TAKA

ご存知「KING OF ⅡDX」。トランス、ハッピー、ロックなど、様々なジャンルの楽曲を提供し多くの『ⅡDX』ファンを魅了してきたコンポーザー。『Resort Anthem』ではサウンドプロデューサーとなりL.E.D.と一緒に開発を手がける。また、beatnation recordsのレーベルプロデューサーも務めている。

dj TAKA リゾートの素晴らしいところは開放的で、受身でも楽しめるとこだと思います。今作の『Resort Anthem』はそういう作りになっていますので、プレイされていない方も、ぜひプレイしてください。

地中海の楽園 イビザ島とは?

スペイン領で、地中海に位置する。24時間クラブミュージックが流れ、終わらない夜を楽しめる世界でもっとも享楽的な島として知られ、バカンスのシーズンにはヨーロッパ中から若者たちが押し寄せる。クラブミュージックをたしなむ者にとっての聖地といってもよく、彼らにとってこの島は永遠のあこがれであり、また、ユネスコの世界遺産にも登録されている。

『Resort Anthem』はみ出しコラム　dj TAKAのごひいきは読売巨人軍。特に現役時代の原辰徳が思い出深いそうで、チャンス時の彼の打撃については今でも鮮明に覚えているとか。

僕たちらしいギターの魅力を感じてほしい(NOBO)

ピンクターボ

ボーカルを担当するMAKINOとギターのNOBOによるロックバンド。『IIDX』シリーズでは異色ともいえるギタリズムの正統派ロックミュージックを提供中。『Resort Anthem』ではも彼らしいロックソング、「DAYDREAMER」を引っさげて登場する。

宇宙(!?)を感じさせるサウンドとの出会い

——ライブを中心に活動されるピンクターボさんですが、BEMANIシリーズに楽曲を提供する経緯やその時の思い出をお聞かせください。

NOBO　dj TAKAさんからRyu☆さんが制作されている「starmine*」のデモテープをいただいて、一緒にリミックスをしたことがきっかけですね。自分らしさを全開にして楽曲を作成しました。

MAKINO　普段はロックを中心に活動していますが、「starmine*」のRyu☆さんの原曲を聴いたら、今まで聞いたことのない音に衝撃を受けて、思わず宇宙を感じちゃいました(笑)。

——宇宙!?

MAKINO　そうです(笑)。そのおかげからか、制作を始めてからはあっという間に完成しました。

——それでは『Resort Anthem』に収録されている「DAYDREAMER」について紹介をお願いします。

MAKINO　NOBOさんから曲をもらったときにヤバイ!って感じて、テンションがすごく上がったんですよ(笑)。それで、最近書きためていた歌詞があったんですが、これを当てはめてみたら見事にズボっと決まりました。曲も歌詞も今までのピンクターボらしい色を出せたと思います。

NOBO　これは、ふとできた曲なんです。今まで作った曲はギターを前面に押し出さない、ギターのインパクトをあえて響かせてなかったんですが、ここらでちょっと「ギターッ!」って感じの楽曲を作りたいと思って制作しました。イントロのリフ(コード進行)が出来てからは、作業も止まることなく勢いで作れましたね。

新曲、「DAYDREAMER」では収録に参加。ピンクターボらしい重厚なサウンドの後ろで光る彼らたちの演技にも注目だ!

dj TAKA　僕はNOBOさんと世代が近く80～90年代のロックシーンが大好きで、音楽の傾向が似ているんですよ。だから、NOBOさんの作るリフとかすごい好きで、今回提供してもらった「DAYDREAMER」もデモを聴いた瞬間に、個人的にも自分が好きなサウンドを作ってくれる人だなと改めて思いました。

——楽曲のムービーもお二人が出演なされていますね。初の出演&撮影はどうでしたか?

MAKINO　最初は緊張していましたけど、スタッフさんが面白いおかげで、徐々にリラックスができて楽しく撮影できました。

NOBO　最初は僕なんかが出ていいのかなと思って、自分が出演するのは止めてMAKINOだけでいいかなと(笑)。でも、撮影しているうちにどんどんテンションもアガって、スタッフさんも盛り上げてくれたので楽しかったです。ピンクターボの活動の中でも、特に思い出深い一曲になりました。

ピンクターボのロック魂はプロレスから宿る!?

——ちょっと話を変えて質問なんですが、NOBOさんの特技が「一人妄想プロレス」とお聞きしました。これについて詳しい説明をお願いします!

NOBO　僕、すごいプロレスバカなんですよ(笑)。以前ラジオの仕事をしていたときに何もコーナーがなくて、じゃあ自分が対戦しているプロレスを実況してみようという流れになりまして……。

MAKINO　ホントにプロレスが大好きなんですよ。仕事で車移動をするときとか、後ろのテレビにアントニオ猪木さんの試合を流すくらい(笑)。

——ピンクターボの楽曲から伝わる熱さの元は、プロレスから来ているかもしれませんね(笑)。MAKINOさんは最近BEMANIシリーズ、特に『jubeat』にハマっていると聞きましたが?

MAKINO　『jubeat』がすごく面白くてゲームセンターによく行くようになりました。ただ、自分の楽曲の「fellow」がまだ解禁してなくて、隣でプレイしている人に頼んでやってもらったりしてます(笑)。『Resort Anthem』が稼動も待ち遠しいです。

——では、最後にファンの方へメッセージを。

MAKINO　ライブが大好きなので、もっともっとライブをこなしていきたいと思います。ファンの方と一緒に騒いで盛り上がりたいので、ぜひライブ会場に遊びに来てください!

NOBO　今後もみなさんに愛されるような曲作りをしていきます。応援の方よろしくお願いします。

ムービーの撮影ではテンションがアガりました!(MAKINO)

『Resort Anthem』はみ出しコラム
ちなみにNOBOが「一人妄想プロレス」で名勝負を繰り広げた内の一人に、元プロレス大賞受賞者のボブ・サップがいる。一度目の挑戦ではかなわなかったものの、二度目の挑戦で見事に彼を打倒することに成功!　ちなみに決まり手はコーナー最上段からのムーンサルトプレスとのこと。

Remo-con

プロのDJとして活動する傍ら『IIDX』では「tech dance」や「electro」を発表するほか、DJ BOSSとのユニット横田商会として「EUROBEAT」も提供している人気コンポーザー。Don't be seriousがポリシーで、発表する楽曲は遊び心に溢れており、プレイヤーからの支持も高い。

プロフェッショナルDJとBEMANIシリーズのなれそめ

——『8th Style』から楽曲を提供し、beatmaniaシリーズではベテランコンポーザーとして活動されているRemo-conさんですが、BEMANIシリーズへ参入した経緯を教えてもらえますか？

Remo-con　まずは『Dance Dance Revolution』のCDにある「Nonstopmix」を依頼されたのがBEMANIシリーズとの出会いですね。

dj TAKA　そのCDを僕が聞いたところ、横田商会さんの楽曲が素晴らしかったので、僕から連絡をしました。

Remo-con　確か新宿で初めての打ち合わせだったんですけど、そこでものすごい遅刻をしたという記憶が(笑)。

dj TAKA　新宿で約束してた時間に来ないので、連絡をしてみたら川崎だって言われて驚きましたよ(笑)。それに本場のクラブで回している人ですから、会う前は怖い人かも、と思ってました。じょじょに打ち解けていくと本当に面白い人だってわかって、今では会うと笑いが絶えませんが(笑)。

——それでは、現役のクラブＤＪから見たII DXのサウンドの印象や魅力についてお聞かせください。

Remo-con　従来のゲームミュージックとしてだけでなく、ダンスミュージックを意識して作っているなと思っていますね。昔、PS版の『beatmania』を買ってプレイしたときは「本格的！」だなと思って驚きました。

——それでは今回提供された楽曲「EXTREMA PT.2」。曲調がめまぐるしく変化する、非常に個性的な楽曲へと仕上がっています。

Remo-con　このタイトルは最近僕が始めたクラブのイベントと同じ名前なんですよ。ここ最近のクラブシーンではハードな音楽が元気。そこで僕がイベントを立ち上げようと思っていたところに、ちょうどII DXチームから普段の僕のスタイルで楽曲を作ってほしいとお話をいただいたので、そのスタイルを盛り込んでみようと制作しました。ただ、僕が普段のDJで使う楽曲は同じ繰り返しを少しずつ変えていくところが特徴なんですけど、ゲームだと2分前後だし、どうせなら色んなものを盛り込んだ方が面白いかなと思って、これでもかといろんな曲調を組み込んでみました。中にはイギリスで流行っているダブステップに入ってる特長的なベースを導入したりと、大分荒々しく作りましたが、今まで提供したII DXの楽曲の中では一番自分に近いスタイルだと思います。

繰り返されるリズムに合わせて徐々に変化する曲調が聴く者を心地よい世界へと導く「EXTREMA PT.2」。Remo-conのスタイルである遊びと音楽の融合をぜひ体感してほしい。

今だから語ることができるGOLDEN CROSSの裏話

——Remo-conさんの楽曲につくムービーはコミカルで面白いものが多いと思います。いわゆるPV的な要素として捉えた感想をお聞かせください。

Remo-con　自分のスタイルが“遊び”なので、よく特徴を捉えているなと(笑)。「Pollinosis」や「2 tribe 4 K」とかは見ていて面白いと思います。

——中でもdj TAKAさんとコラボレーションしたGOLDEN CROSSはあまりのインパクトの高さに、プレイヤー間でも話題を呼びました。

Remo-con　これはムービーに出ませんかって話が来たので了承したら、何をやるのか一切話されないまま大雪の日に千駄ヶ谷まで行かされてスーツに着替えて撮影しました(笑)。

dj TAKA　曲制作中も面白かったですね。

Remo-con　最初は二人でミックスしてたんですけど、打ち込みだけじゃつまらなくてマイクを持ってきて効果音をとってました。将棋のパーンって音が欲しかったんですけど良いものが無くて、TAKAさんのデスクからいろいろ持ってきて試しましたよ。

dj TAKA　結局定規が一番よくて、床にたたきつけて音を録ってたら定規が割れちゃいました(笑)。

——これからの活動やbeatmaniaシリーズでチャレンジしてみたいことはありますか？

Remo-con　ドラムンベースを作ってみたいですね。後はダブステップにも興味があります。

——コラボレーションなどはいかがでしょうか？

Remo-con　ぜひやりたいです。普段は一人で活動することが多いので、dj TAKAさんと組んだときはホントに面白かった。

dj TAKA　ありがとうございます。

Remo-con　基本的にはだれとでも楽しくできると思いますが、あえてスタイルの違う人とやる方が面白いかもしれませんね。

——それではSUPER STAR 満-MITSURU-などは？

Remo-con　あのキャラクターはずるい(笑)。可能ならコラボレーションはしたいけど、ムービーに出演するなら踊りは無しでお願いします！

dj TAKA　SUPER STARとコラボするのはハードルが高いんですよ。オンリーワンだからって言い張って、かたくなにコラボを拒否されてます(笑)。

Remo-con　じゃあ僕が偽スーパースター満となって対決しましょう(笑)。もともと悪役好きなんで音楽でヒールをやってみるのも面白いかも。

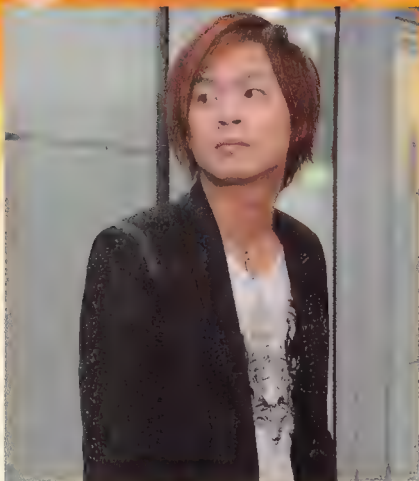
——ヒール的なサウンドってなかなか難しそうですね。

Remo-con　支持されてないってことですから(笑)。

——それでは打倒SUPER STARということで(笑)。最後にファンの方へメッセージをお願いします。

Remo-con　ユーザーさんにもっとクラブに来てほしいですね。クラブのイベントは本来、お酒を飲みながら気軽に楽しめるものなんです。実際にクラブに足を運んだ後にゲームを遊んでもらえれば、もっと楽しめるはずだと思います。クラブで見かけたときは、気軽にリクエストしてください！

音楽の世界でヒールを目指してみようかな(笑)(Remo-con)

「Resort Anthem」はみ出しコラム　DJを始めた当時はお金がなくターンテーブルが一つしか買えず、ピッチを変えることができる「カラオケポン」という機能がついたCDプレーヤーを買って、強引にミキシングをしていたとのこと。CDプレイヤーのリモコンスイッチを巧みにあやつる姿を先輩DJが見て、「Remo-con」と名づけられたとのこと。

Tatsh

18歳よりプロとして音楽活動を始め、beatmaniaシリーズでは『IIDX 10th style』から楽曲を提供している、若きベテランコンポーザー。多彩かつ豊かな曲調が特徴的で、ほかコンポーザーとのコラボレーション曲も非常に多い。ちなみに好きな飲み物はカルピスとか。

数々の人気曲を残した Tatshの素顔に迫る

――Tatshさんは若くからプロ活動をなさっていますが、音楽活動をを始めたのはいつごろから？

Tatsh 中学生のころにギターをやり始めたのがきっかけかな？

――そのころに影響を受けたアーティストは？

Tatsh 影響を受けたアーティストは特に居ないということにしてます(笑)。

――してます(笑)。本当は？

Tatsh その時に流行していたJ-POPが多いですね。ただ、だれに影響を受けたかと言ってしまうと、自分自身にも影響が出てしまうような気がするので、居ないということにしてます。中学生の時は音楽だけではなく、ゲーム好きな普通の子でもありましたよ。パロディウスとかが大好きで、今でもゲームセンターで見かけたら遊んでいます。

満を持して発表されたTatshの「reunion」は疾走感溢れるワルツ曲。Tatsh曲ではおなじみのMAYAによるレイヤーも組み込まれており、ファン垂涎の楽曲に仕上がっているぞ。

――プロデビューされたのは18歳（！）と聞きましたが。

Tatsh 電気屋のテレビCM曲に採用されたのがプロ活動としての始まりですね。BEMANIシリーズは「BeforU」の初アルバム制作中に、「NAOKI」さんから声をかけてもらったのが始まりです。

とにかく曲を作りたい 真面目なTatshの大暴走!?

dj TAKA Tatshは真面目で吸収力もあって仕事をよくこなせるんですよ。『II DX RED』で「Sphere」を見たときには『II DX』の楽曲作りの仕方をがっちり掴んでいてすごい子だなと思いました。

Tatsh 「Sphere」からゲームデザインと譜面を意識した曲作りが出来るようになり、すごく楽しかったのを覚えています。この時期はとにかく曲を作りたくて、『II DX RED』が終わっても休まずに、『HAPPY SKY』へ向けて曲を作っていました。

dj TAKA 『II DX RED』のデバッグも終わってないあたりかな？ 次回作のテーマも決まってないのに曲を作っていると聞いてびっくりしましたよ(笑)。

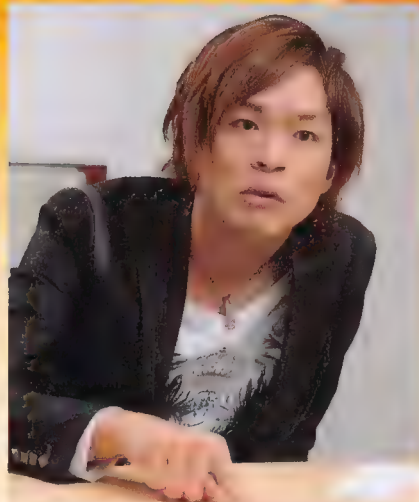
――すごいフライングですね(笑)。「HAPPY SKY」といえばお二方の合作「冥」が今でもプレイヤー間の語り草ですが、制作秘話などがあればお聞かせください。

Tatsh これはTAKAさんに「そろそろボス曲作るか」、って言われたことを印象的に覚えています。

dj TAKA そうですね。『HAPPY SKY』の主役はTatshだったということもあって、ボス曲を作ってもらおうかなと話をしたと思います。

――『HAPPY SKY』ではボーカルからテクノまでさまざま楽曲を提供されました。これだけジャンルの幅が広いと、制作が難航しそうな印象がありますが？

Tatsh CM音楽を作っていたこともあり、テーマを与えられて作ることは苦にはならなかったですね。今思えば、若いときにCM音楽を作れた経験は大きかったと思います。

――今作では「reunion」を発表しました。久々の「II DX」楽曲制作はどうでしたか？

Tatsh 中途半端な楽曲を作って笑われないようにと相当気合を入れました。過去の経験を活かし、ベストを尽くして挑めた作品だと思います。

――「Xepher」で話題を呼んだX譜面も見られ、プレイヤーの反響がすごかったですね。

Tatsh やっぱりXがあったほうが面白いかなと思って入れました。プレイヤーの反応が見たくて、ロケテストも見に行きましたよ。

――ご自身でプレイはされましたか？

Tatsh あれだけ人が居る中で自分の曲をプレイするのは恥ずかしいのでギャラリーしてました(笑)。もともと、人のプレイを見るのが大好きなんですよ。どこで苦戦をするか、ミスの出し方を見て次の制作への参考にしています。

――それでは、最後にファンへ向けて一言お願いします。

Tatsh とにかく、遊んでやってください！

新曲の「reunion」は僕のベストを尽くした（Tatsh）

「Resort Anthem」はみ出しコラム　Tatshさんのマイブームはお風呂。入浴剤を入れて、漫画や雑誌を読みながら一時間半は湯船につかるそうです。中でもお気に入りの漫画はドラゴンボールとのこと。

星野奏子さん渾身のアクションシーンが詰まった「Answer」。旅立ちをテーマにしたユーロ調の早いテンポが特徴的。聞いていると自然と元気が出るような印象深い曲なのだ。

ムービーのアクションにも注目して下さい!

星野奏子

BEMANIオーディション2004でグランプリの座に輝き、『ⅡDX RED』から「太陽 ～T･A･I･Y･O～」と「D.A.N.C.E.!」の二曲でデビュー。透き通るような歌声とビジュアルが人気を呼び、またたく間にBEMANIシリーズを代表するシンガーへと成長とげている。

プロ顔負けのアクションを披露!? ほっしーの新曲制作秘話を大公開

——今回発表された「Answer」と「WISE UP!」の2曲についてコメントをお願いします。

星野奏子　初めてデモテープで「Answer」を聞いたときに、旅立ちの歌っぽいなと感じたんです。それで、いつも応援してくれる子が海外留学に行ってしまう、そんなファンの方がいたらこんな歌を贈りたい、というテーマを込めて詩を書きました。どこかへ行くだけではなく、何かを始めたりすると答えはなかなか見つからないけれど、その中でも何かきっかけになるようなものを見つけてもらえれば、と思います。また、もともとあった曲はテンポが遅くユーロ調じゃなかったんですよ。それを私が作曲家の生田真心さんに、テンポを速くしてゲームっぽくして欲しいとリクエストさせていただきました。

——今回は、初のアクションシーンに挑戦していますね。こちらについてはいかがでしょうか。

星野奏子　ホントに面白かったです(笑)。最初は候補が二つあって、いつものように歌って踊るものがあったんですけど、いつの間にかアクションをする方の撮影に話が進んでいって、気が付いたら練習するスタジオの予定が押さえられてました(笑)。

——慣れないアクションシーンの撮影はいかがでしたか？

星野奏子　アクション俳優の方の演技力に驚きました。事前に投げ方の指導や避け方を習いましたけど、本番中はこちらの動作に合わせて派手に倒れてくれるんですよ。だから、カッコイイ演技をしている気になれて予想以上に楽しかったです。アクションモノにハマってしまいそう(笑)。それに、実はあのムービーにはkors Kさんのドッキリに出ていたオカマのスタイリストさんや、敵のボスに私のマネージャーさんが出演していたりします(笑)。

——稼動後のユーザーの反応が楽しみですね。それでは「WISE UP!」の方に移りたいと思います。こちらはミドルテンポの曲調で今回のテーマにピッタリの曲ですね。

星野奏子　こちらは木之下慶行さんに曲を書いてもらいました。『Ⅱ DX』では「never…」以来となる英語の歌詞で構成された曲です。

——すべて英語の歌詞の曲は歌うことに苦労された点などはありますか？

星野奏子　木之下さんが非常に親切な方で、木之下さん自身が仮歌を歌ってくれたり、ほかのデモテープでは外国人の方に歌ってもらえたりしたおかげで、すんなりと歌えました。苦労はほとんど無かったですね。

dj TAKAまさかの告白!? ほっしーへの想いを語る

——dj TAKAさんからみた星野奏子さんの魅力について教えていただけますか？

dj TAKA　顔です(笑)。

星野奏子　顔だけですか(笑)。

dj TAKA　性格もいいですね(笑)。

——歌手としての魅力は？

dj TAKA　いい声していると思いますよ。顔も性格も声もそろった完璧なアーティストです(笑)。

星野奏子　本気で言ってるのか不安(笑)。TAKAさんの好きなタイプってどういう人ですか？　個人的にはしっかりした人が好きそうに見えますけど。

dj TAKA　好きなタイプは……実は居ないんですよ。気が合えばいいかなと思います。星野さんの好みのタイプは？

星野奏子　思いやりのある人ですね。私はしっかりしていないところが多いので、その部分をやさしく受け止めてくれる人が居るとうれしいです。

——これからの活動やチャレンジしてみたいことをお聞かせください。

星野奏子　最近は作曲にハマっているので、いつかbeatmaniaシリーズに作詞・作曲をした曲を提供できればと思います。『Resort Anthem』も今、使っているe-AMUSEMENT PASSが使い込みすぎて真っ白なので、新しいのに買い換えて気分も一新して頑張ります。

——最後にファンの方へ一言お願いします。

星野奏子　『Resort Anthem』の新曲をぜひ遊んで下さい。Normalの難易度なら私もクリアできたので、今から始める人にもおススメです！

Tatshと星野奏子とのコラボレーションが実現!!

なんとTatshと星野奏子のコラボレーションが決定！　曲のタイトルは「愛しさよりも深い愛情(仮)」で、10月上旬にKONAMI♪MUSICフルのサイトで着うたとして配信される予定だ。ダウンロードの詳細については携帯で以下のQRコードからサイトに飛ぶか、PCでhttp://www.konami.jp/mobile/musicfull/にアクセス！

QRコード以外のアクセス方法はこちら。
iモード:メニューリスト > 着うたフル > キャラクター / アニメ / ゲーム
EZweb:カテゴリ(メニューリスト) > 着うたフル・ビデオクリップ > アニメ・ゲーム
Yahoo!ケータイ:メニューリスト > 着うたフル > 映画・CM・アニメ

『Resort Anthem』はみ出しコラム　星野さんのマイブームは一人カラオケ。大好きなバラードを歌っているとついつい力が入り、飲み物を届けにきた店員さんが驚くほどだそうです。

DJ Command

【AKIBAを世界へ】をテーマにオタクとユーロビートを組み合わせ、RemixCDやクラブイベントなどを主体に音楽活動を行う秋葉工房の専属クリエイター。本格的なユーロサウンドに定評があり、ニコニコ動画などで発表しているアニメ曲のRemixは多くのリスナーから支持を得ている。

オタクとユーロビートで仕事ができると聞いて

——一年中ユーロビートにひたっていたいといわれるほど大のユーロビート好きで知られるDJ Commandさんですが、音楽活動を始めるまでの経緯についてお聞かせください。

DJ Command　高校生のころに買ったSEBシリーズですごく気に入った曲があって、自分もユーロビートを作りたいと思ったのがきっかけですね。Macは持っていても音楽の知識が全然なかったので、まずはDTMという単語を調べるところからスタートして(笑)。それからは独学で頑張って作りつつ、音楽サイトに投稿していたところを秋葉工房さんに声をかけていただきました。ちょうど大学の就職活動中で、自分は生物が専門で食品検査の知識を活かせるところに就職したかったんですが、就職難もあり就職浪人をしようかと悩んでいたところだったのでお話を受けました。その時に大学でやっている事よりも子供のころから好きなMacに関わる仕事がしたいなって思って秋葉工房への所属を決めました。音楽活動はプロになれなくても趣味で続けていければいいかなとも思いましたが、今となっては自分の好きなオタクカルチャーとユーロビートの合わさった仕事は天職だって気づきました。

——Dj Commandさんにとってユーロビートの魅力とはどんなところにあると思いますか？

DJ Command　難しく考えずに、すぐにノれるというとこですね。疾走感もありますし、ドライブミュージックとしても最適かなと思います。

——『Ⅱ DX』シリーズでは『SIRIUS』から楽曲を提供していますね。参入した経緯について教えていただけますか？

モーニング娘。の人気曲をDJ Commandとニコニコの人気歌い手うさでユーロビートにRemix!!『Resort Anthem』収録曲の中でもトップを争うほどハイテンションでノリやすい楽曲だ。

DJ Command　ニコニコ動画でアニメの曲をRemixして投稿していた時期にdj TAKAさんから仕事の依頼を受けました。『beatmania』はゲームセンターでもプレイしてたので、お仕事の話を聞いたときは本当にうれしかったです。

ジュリアナテクノに挑戦してみたい

——秋葉工房と名がつくだけあり、オタク業界にも造詣が深いと思われます。DJ Commandさんのマイブームなどがあれば教えてください。

DJ Command　最近のマイブームはアニメです。今までアニメは全然見たことはなかったのですが、秋葉工房に入った時に勉強がてらに見てみたら案の定ハマりました(笑)。Twitterでも実況してて高速でログを埋めちゃいます(笑)。特に、先日放映された某アニメの最終回ではかなり盛り上がってしまいました(笑)。

——Twitter実況の一体感は格別ですよね(笑)。アニメ以外にも戦隊モノも好きだとおうかがいしました。

DJ Command　戦隊モノの楽曲がユーロビートと構成が似ていて非常に好みなんですよね。機会があったらOP曲をリミックスしたCDとか出したいです(笑)。ゲームは悪魔城伝説のファミコン版が特に気に入ってますね、生涯で何周クリアしたかわかりません(笑)。『ゴエモン』シリーズも大好きで、今までのシリーズは全部持っていることが自慢です。後は、Macの『Marathon』というFPSなんですけど、これは毎週のように大会を開いています。

——コラボしてみたいコンポーザーはいますか？

DJ Command　まだまだ新人なので、コラボレーションしていただける方ならぜひお願いしたいです。楽曲制作以外でも、電子工作が好きなのでSotaさんとシンセを絡めたメカニックな話題でディープに盛り上がれたらいいなと思います。

——ユーロビート以外ではテクノも好んで聞かれるそうですが、テクノの楽曲作成はいかがでしょう？

DJ Command　今の時代だからこそ、ジュリアナテクノをやってみたいですね。

——扇子ですか!?

DJ Command　その通りです(笑)。ほかのジャンルではハードコアにチャレンジしたいと思っています。ダンスミュージックを印象深く決めるにはキックの強い曲が一番適しているので、BPM200以上でガツンとキックが効いた曲を作りたいです。

——ハードコアのDJ Commandもぜひ聴いてみたいですね！　それでは、本職ともいえるユーロビートでは？

DJ Command　ユーロビートの本場はイタリアなんです。僕も、その本質により近づけるように、頑張っていきたいと思います。

——最後にファンの方々へ一言お願いします。

DJ Command　オタク業界やユーロビートはまだまだ熱くなれる業界だと確信しています。それを、もっともっと広めていけるよう頑張りたいです。また、これからもアップテンポでノリやすい曲をどんどん発表して、みなさんに盛り上がってもらえればうれしいです。

本場イタリアのユーロビートを目指したい(DJ Command)

Resort Anthem はみ出しコラム　取材当日、信頼できるスジのWEB上で「DJ Commandの趣味はボディビル」とのうわさを聞きつけた取材班は、どんなマッチョマンが来るのかと大盛り上がり。しかし来たのは……。実はボディビルのうわさは知人のちょっとしたイタズラからだとか。DJ Commandの由来はMacのキーボードにあるコマンドキーのマークから取ったとのこと。ちなみに将来結婚するなら女性よりもMacだそうです。

『beatmania IIDX 18 Resort Anthem』稼働記念特別企画

トッププレイヤーインプレッション

『beatmania IIDX18 Resort Anthem』の稼動を記念して、ランキング上位を独占しているトッププレイヤーたちに、いち早くプレイした感想についてインタビューをしてみたぞ。さらには、『beatmania IIDX』を上たちするためのアドバイスも掲載!! これを読めば、伸び悩んでいた壁を越えてクリアが増えたりスコア能力が上がるかも?

トッププレイヤーたちが『Resort Anthem』を語る

——まずは、『Resort Anthem』を見た率直な感想を聞かせてもらえますか?

HORI 前作からガラリと変わって、常夏を感じさせるビジュアルがすごい好みですね。選曲画面が明るくて見やすくなって個人的にうれしいです。

TANMEN 今までのシリーズだと『HAPPY SKY』の雰囲気に似ていると感じました。この作品はシリーズの中でもかなり好きなので、今作も存分に楽しめそうな気がします!

——今日プレイした中で特に気に入った楽曲は?

TANMEN クラブ系の曲が大好きなので、「EXTREMA PT.2」や「Get Out」がカッコよくて好みでした。「Mermaid girl」は曲もよくて演奏してても面白かった。人気が出るような気がします。

HORI 「Tropical April」をプレイしてて本作のイメージ的な曲に感じましたね。後は、星野奏子さんのファンなので「Answer」が一押しです(笑)。

TANMEN こうしてみると、今回も好きそうな曲が多いですね。モチベーションが上がってきた(笑)。

——譜面難易度についての印象はどうですか?

HORI 鍵盤とスクラッチの絡みが多く、全体的に手ごわくなっているように感じましたね。中でも「Bounce Bounce Bounce」は、最近のシリーズでは見られなかったBPMの遅い高難易度曲で新鮮でした。AAAが出なかったので悔しかったです(笑)。

TANMEN 24分譜面が所どころに入ってて、スコアを狙う場合は今まで以上に技術が要求されてくると思います。後は、ソフラン曲も対策していかないとまずいですね。HORIさんが「New Castle Legions」をプレイしてたところを見てましたが、スピードの入れ替わりが多くて大変そうだった(笑)。

HORI なんだか難しい曲ばっかり引いてたよね(笑)。プレイはしていませんが、MassさんとYoshitakaさんの「Watch Out Pt.2」も気になります。前作の「Red. by Full Metal Jacket」以上のスクラッチが降ってきたら攻略できるか不安です(笑)。

TANMEN DPの「BROKEN EDEN」の譜面には後ろから見てて驚きましたね。2個同時押しとスクラッチが両方に降ってきて、どうやって取るのかわからなかった(笑)。

——CNやBSSはどうでしたか?

HORI 前作よりも進化していて、難しさと面白さの両方を感じました。中でも「THE DOOR INTO RAINBOW」は曲も好みで非常に楽しめました。

——ジャパンツアーモードとミッションについて。

TANMEN 今回は簡単なミッションしかプレイできませんでしたが、上級者用に難しいミッションが出てきたら挑んでいきたいですね。僕はプレッシャーに弱いので、フルコンボとかのミッションは敬遠しちゃいそうですけど(笑)。

HORI フルコンボよりも厳しくはないけど、ほどよいプレッシャーがあって面白いですね。ジャパンツアーモードは解禁目標が見えるし、今のところ特殊な条件も無かったので、楽しみつつ気軽に解禁プレイが楽しめそう。

——これから『IIDX』を始めるプレイヤーや伸び悩んでいるプレイヤーやに向けて、何かアドバイスをいただけますか?

HORI やはりやり込むことが重要ですね。曲を何回も聞いて覚えて、できなかった部分を繰り返して練習していけばきっとうまくなるはずです。アーケードでのスコアアタックが難しいなと感じるなら、まずは家庭用で練習して自信をつけるのもいいと思います。

TANMEN 譜面を一人でストイックに突き詰めるという楽しみももちろんありますが、ライバルや友だちを見つけて楽しむのがいいですね。友だちとゲームセンターに集まってワイワイやればモチベーションの維持にもつながりますし、『IIDX』がさらに楽しいものになると思いますよ。

——もうすぐ稼動が近いですが、今作への意気込みをお願いします。

HORI 最近はうまい人がどんどん増えているので、負けないようにさらなる高みを目指して頑張ります。

TANMEN 本当に好きな曲が多いので、モチベーションはかなり高いです。全国トップのスコアを一つでも多く取れるよう果敢に挑んでいきたいと思います。

HORI & TANMEN

HORI 『beatmania IIDX17 SIRIUS』ではSPのDJPランキング1位の座に輝く。どの難易度でも高スコアを叩きだすほか、フルコンボのうまさに定評があり3y3sなどの難曲をつなぐ。

TANMEN 『beatmania IIDX16 EMPRESS』エンプレスから実力を伸ばしてきたプレイヤー。スコア能力の高さは都内でも指折りで、各種ランキングでも常に上位に君臨している。

KONAMI社屋でのプレイに最初は緊張していた二人ですが、後半は調子を取り戻して高スコアを連発。あまりのグラフの高さにその場に居た開発スタッフの方も唖然としていました。

GORIサイン入り等身大POPを大プレゼント!!

『Resort Anthem』はみ出しコラム 今回インタビューした二人のカードIDを公開! 腕に自信がある人も、トップランカーのスコアを見てみたい人もライバル登録してみよう! HORI 4721-5865 TANMEN 7053-8984

祝! 稼働カウントダウン 特別対談

『ストIV』シリーズプロデューサー **小野義徳** × プロゲーマー **ウメハラ**

対戦格闘ゲームの現場で昔も今も一緒にいた二人

——最近、いろんなメディアで海外のイベントに参加したお二人の姿を見かけますが、国内では一緒に現場に居ることは少ないですよね。

小野プロデューサー（以下：小野） この前ウメハラ君と会ったのはイギリスの大会（「Super VS Battle 20-X」。8月に開催された大型格闘ゲーイベント）だったよね。

ウメハラ（以下：ウメ） ええ、そうでした。あのときなぜか『[illegible]』シリーズの原田（勝弘）さんも一緒にいましたね。

小野 その直前は、ドイツの「Gamescom」というゲームショー会場に居たのです。現地で会った原田さんに、イギリスの大会に行く話をしたら『[illegible]の大会!? せっかくだから俺も行く！』って言い出して、3人で一緒に飛行機乗ったんです。

[illegible]えている小野さんの姿が印象的でした（[illegible]ページ写真参照）。

小野 僕があまりにうれしそうにしてるから、『お前、完全に肩入れしてるやろ？』って皆から突っ込まれましたけど（笑）。肩入れじゃないけど、彼の行動は本当に偉大なこと。このジャンルを消さないための大切なシンボルであると思ってるんですよね。

ウメ いや、そんなことは……（笑）。

小野 カプコンとしてはできる限りウメハラくんを応援していきたい。そして、第2、第3のウメハラくんが誕生するような環境作りをしていきたいと思っているんです。そのためにはさまざまな対戦格闘ゲームのシーンでも可能な限りサポートしていくつもりです。とにかく今は『ファイティング・ゲーム』（対戦格闘ゲームの海外での呼称）というジャンルが消えないことが至上命題。そのためには「ウメハラ」という存在は非常に大切だと思いますよ。[illegible]としての公人として、そして普通のいち個人としても応援したいというのが本音ですね。

ウメ 対戦格闘ゲームを盛り上げるための活動という意味では自分とつながるところはあります。海外のイベントに参加して貢献できるのは楽しいですね。

小野 海外は有志のプレイヤーが大会を開いてくださる方が多いですね。お金ではなく、本当に好きという気持ちや、シーン盛り上げたいという使命感がモチベーションになっているみたいです。ヨーロッパ圏やアメリカ圏だけでなく、台湾の熱量も非常に高いと感じます。そんな海外イベントにウメハラ君は積極的に参加してくれている。彼の周りにはいつも人垣ができるから、僕はその人垣を掻き分けて名前を呼んでいるんですが（笑）。

——お二人は、過去に一度だけゲームで対戦したことがあるとの噂がありますが本当なんでしょうか？

小野 ネットの情報では『スパIV』とかいわれていますが、あれは実は『ZERO3』のことですよ。昔、東京ゲームショウで対戦したことあったよね？

ウメ あれ、そうでしたっけ？

小野 あのとき、本気のウメハラ君にやられて『こいつは接待っていうものを知らねえな』という話を海外メディアにしたら、それが面白がられて記事になったのが真相。12年くらい前、カプコンブースの裏で対戦して……あのころはナイフどころじゃない尖り方してたよね。

ウメ え、裏でですか？ 全然覚えてないなぁ（笑）。

いま改めて考えるアーケード版『スパIV』の役目

——さて、『スーパーストリートファイターIVアーケードエディション（以下『スパIV AE』）の話になりますが、まず4月の『ストIV』全国大会でいきなり発表されて話題になりましたね。

小野 発表直後の反応は素直にうれしかったですね。本当のところ、その年の3月まで何も決まってなかった話を、1カ月の間、社内のロビー活動などを続けて何とか実現までとりつけた感じです。ファンの中には「アーケードに寄り道？」という人も居たかもしれません。昔と状況が違う事はありますが、僕たちは「アーケードで出してくれてありがとう」という好意的な意見をモチベーションにつなげていきたいです。

ウメ 『スパIV AE』発表直後は、率直に「いいな」と思いましたよ。当初はアーケード版は無いという噂もありましたから。『ストIV』というタイトルは特に海外での盛り上がりがすごい。カプコンからしたら、

スペシャル
トークマッチ

12月中旬稼働開始が発表されたアーケード版『スパⅣAE(アーケードエディション)』。その決定を祝して、『スパⅣ』の象徴とも言える二人のビッグネームの対談企画を敢行! アーケード版の話題のみならず、二人の対戦格闘ゲームへの熱い言葉が交わされる。

ゲームセンターで頑張ると言っても日本だけが対象になってしまうから、割に合わないのも分かるんです。でも、「ゲームセンターの『ストリートファイター』」っていうのはカプコンっていう会社にとって大きな影響を与えたじゃないですか？ その原点を感じます。今現在ゲームセンターに行ってる人たちって、ゲームに本当に思い入れのある人たちだと思う。だから、そういうプレイヤーに向けたサービスが提供できるのは長い目で見たらいいことなんじゃないかと。目に見える利益じゃないところで。

小野　今のところ文字をデカかくしといて。『目に見える利益ではない』っていうところ(笑)。まあ、僕らが提供してるのは、言うなればあくまで「ツール」なんです。ルールブックみたいなもの。対戦格闘ゲームはそれ自体がエンターテインメント商品として存在していましたが、ある時期から主役は「ゲーム自体」から「操作をする人や場所」に移った「コミュニケーションツール」になったと思っています。これから我々が対戦格闘ゲームをリリースする場合のスタンスとしては、あくまでもその主役たちが立つための道具を提供する、というポジションでいます。

ウメ　往年のブーム時のゲームセンターのすごい熱気は、俺からするとあれがずっと続くっていうのは当時からも思っていなかった。そして、地方の人たちは環境が悪くて、環境が悪いから対戦できるチャンスが無くて、チャンスが無いから本来好きな人も行かなくなっちゃうという悪循環がどんどんできてしまって……物理的な距離に阻害されていた。それが、今の家庭用では解消された。正直、今のゲームセンターに家庭用と同様の盛り上がりを求めるのは難しいとは思うのだけど、それでもプレイヤーは必ずどっかで人に会いたくなるはずなんですよ。「こいつどんな顔してるのかな」「何歳なのかな」「もしかしたら女なんじゃないか」って絶対気になるし。

小野　そう。アーケードゲームは「人に会える」点が何物にも変えがたい。どんなにこれから先、やっぱり相手のプレイヤーと握手できた方が気持ちいい。

ウメ　自分のプレイにある程度自信が出てきても、ネット環境では評価される空間が無い。評価がされる場所は、絶対に無くなってほしくないですね。

小野　これだけ家庭用で何でもできる時代になっている。だから、アーケード版では、僕らが提供するルールブックをどうオペレーションしてもらうかという段階に及んでいる。それを怠るとすごい将棋盤でも単なる床の間の飾りになっちゃうのと同じだと思うんです。シーンの活性化のために、僕らも公式大会開催というサポートはやっていきますが、それはあくまでも最後のでかい舞台を用意するだけ。そのためのアクションはオペレーターさんにご協力いただきたいところですね。『スパⅣ AE』でも、やはりゲームセンターで大会をやるのが一番盛り上がると考えているので、そのための便利な仕様をたくさん搭載しています。豊富なオプションを活用していただいて、オペレーターさんが、じゃあこういう運用で盛り上げようという気概になっていただけるとうれしいです。現場レベルの運用例を徹底的に検討して作っていますから

――ところで、お二人が思う『ストリートファイター』シリーズの「らしさ」ってなんでしょう？

小野　他の対戦ゲームと比較するとゲーム性や何もかも違うんですけど、『ストⅣ』として新たなナンバリング作を作るに当たっては、『ストⅡ』の続編、つまり『ストⅡの2』を作るつもりで作ったんですね。一番最初に対戦格闘ゲームに触れた驚きや衝撃……大きなキャラクターがゲージを削り合い、コマンドで闘い合う体験を実感したあの楽しい感覚こそが『ストⅡ』らしさ。我々にとっての一つの始まりだと思ってるんです。うまい人うまくない人、好きな人好きだけどそうでもない人たちがわーっと集まれた。今僕らがしてることっていうのは、何もすごいことではない。単純に今の時代に合う『ストⅡ』を出しているだけです。

ウメ　ひいきするところもあるのだけど、『ストⅡ』は本当にすごい作品だったと思う。子供のころは単純に「おもしれー」としか思わなかったけど、いま振り返ると改めてそのすごさを実感する。もし、仮にその後、長年面白くないゲームしか出ていなかったとしても、あの『ストⅡ』を作った実績があるからという理由でひいきをしたと思う(笑)。しばらく格闘ゲームに触れていなかった時期もあったけど、『ストⅣ』登場で再び本格的に取り組んだ。だから、やっぱり好きなんだなーって思います。相当

写真提供：
karaface.com、
EVO Championship Series 2010

写真は2010年7月のEVO優勝セレモニーの様子。この感動のシーンはネットを通じて世界中の格ゲーファンの元へと伝えられた。

な思い入れはあるみたいですね。子供のころに好きだったものは、いつまでも好きというか。

——今後の『ストリートファイター』シリーズへの期待は？

ウメ　例えば海外ではFPSのゲームでプロがたくさん居て、完全に競技として成り立ってるじゃないですか。格闘ゲームにもその可能性を感じています。競技になったら面白いじゃないですか。だけどその場合、ゲーム性や仕様などの基本が何よりもきちんと出来ていないとダメ。まあ何をまともって言うかという基準はあるけど、俺の中で、その土台がしっかり出来ていると感じるのは『ストリートファイター』シリーズなんです。だから「らしさ」はずっと守ってほしいですね。

小野　「らしさ」に付け加えるなら、初めて指を動かしたらある程度できるっていうのがシリーズの偉大なところ。少しでも遊んだ体験があるなら、コマンドも指が覚えている。ここは残したいですよね。

ウメ　外国人目線になっちゃうんだけど、海外で闘っていて思うのは、アジア系の人たちって、明らかに指が器用なんですよね。他の人たちからは「難しい連続技とか出してすごいとは思うんだけど、ちょっとずるくないか」みたいな（笑）。でも、「カプコンのゲームはそんなに複雑な操作が無いのが多いから俺たちは好き」なんだって。

小野　走る跳ぶしゃがむくらいは一応だれでも一通りできるようにしているんですよね。ウメハラ君のようなコンビネーションを使った動きは、どちらかというと「読み」の要素が大きいんです。どこで走ったらいいのか、どこで緩めたらいいのかっていうのはその人のセンス。そして、走る緩めるという動作はだれでも一通りできるようになりたいもの。ここはゲームとして崩さないようにしたい部分です。複雑な操作を覚えないと、何かの行動ができないというのはやめたい。『スパIV』のセービングアタックというシステムも、セビキャンを絡めて何かするというのはセンスを駆使した使い方の一例。セービングアタック自体はずっと押して離せば出るという至極簡単なものですから。

二人が考える対戦格闘ゲームの未来像

——ここ数年、国内外で対戦格闘ゲームの話題が増えた気がしますがどうでしょう。

小野　その実感は、今こうして2人のショットが10何年ぶりに出たっていうところからでしょうか。でもそれは、ブーム再燃とか復興という感触ではない。アメリカとかヨーロッパでは、新規タイトルこそ少ないものの、対戦格闘ゲーム全般は家庭用でもコンスタントに盛り上がっていましたしね。

ウメ　自分は、大会が増えたことからそう感じますね。最近メディアからの出演依頼が増えたのは、最初にMad Catzがスポンサーになった事を聞いて、ギネスブックが反応して、ギネスと聞いて新聞が反応したみたいな……。何かすべてつながってのことなんです。どれも単体だったら多分目を付けないだろうけど。対戦格闘ゲームの人気が少しでも増えるならと思って活動してますよ。

小野　かつてプレイしていた人の多くは今『ストIIの2』が出ていることすら気付いていないのだけど、少しでも知ってもらう機会を作りたい。今、Nintendo 3DS版を出しておけば、評価はされないかもしれないけど手に取ってもらえるかもしれない。今、『ストリートファイター×鉄拳』を発表したのも、同様の動きです。そんな今、ウメハラ君がプロになってくれたことがうれしかった。ずっとシンボルであり続けてほしいし、シンボルはやっぱり強くあり続けてほしい。

ウメ　参加イベントの数がとても多いので、全部全勝というのは正直無理はあるんですけどね。「闘劇'10FINAL」ではあんまり頑張り過ぎないで勝ちに挑みます（注：この対談は9月19日の闘劇開催前に収録。当日の結果は『ストIV』準優勝だった）。

小野　そういえば、「EVO」のときは食事中に怒りにいったね。「お前、最後手抜いただろ」って（笑）。どう見ても最後の雰囲気はウメハラ君なりに空気を読んだのかと思ったんだけど。

ウメ　手を抜いたわけじゃなかったんですよ（笑）。今、参加する大会の数があまりに多いから、この大会だけは絶対勝つぞっていう目標設定がないと実際、無理なんです。ルールもさまざまで。勝ちやすいルールとそうでないものもあるし。

小野　一発勝負は辛いよね？

ウメ　これぱかりはどうしようもないですね。

小野　運の要素も大きいし。

ウメ　ルールが変わる対戦格闘ゲームが競技になるのはおかしいじゃないかと突っ込む人たちも居る。だけど、俺は別にルールは変わったっていいじゃんと思ってる。新しいルールに早く対応する能力を競い合ってもいいんじゃないかとも。対戦格闘ゲームは今までの固定概念を無くせば、みんなが熱中できるものになると思うから、どんどん新作を作ってほしいですよ。ずっと存在してほしいし、自分もコミュニティを盛り上げるために協力する。でも、新しいタイトルが出ないとどうにもならない。

——ここで新たなミッションが生まれましたね。

小野　「金を○ブに捨てる気か？」と言われないようにがんばります（笑）。

闘神の「これまで」と「これから」に迫る!! ウメハラ特集はP095から！

ユン＆ヤン参戦決定!

気になる二人の実力は?

アーケード版『スーパーストリートファイターⅣ』（略称『スパⅣ AE』）に、新たな挑戦者として『ストリートファイターⅢ』（以下『ストⅢ』）シリーズで人気を集めたユン＆ヤン兄弟が登場決定！　両者ともに空中からのスピーディな攻めを得意としているが、ユンは突進攻撃、ヤンは連係攻撃に秀でたキャラクターとなっている。ユンの幻影陣は、『ストⅢ』シリーズでは驚異的な性能を誇るスーパーアーツとして知られているが、今作にもスーパーコンボとして実装されていることが確認された。その性能が今から気になるところだ。

通常技や特殊技にはモーションが似ているものが多いが、戦術の核となる必殺技の動作や性質は大きく異なる。

『スパⅣAE』では新たな武器となる技も!?

ユン

中国に名をとどろかせる双子の格闘家の一人。直感で行動することが多く、その無謀な行動を弟のヤンに諌められることも多い。距離を選ばずに攻めに転じられる鉄山靠や絶招歩法など、強力な突進系の必殺技を多く持つ。

ヤン

中国に名をとどろかせる双子の格闘家の一人。兄・ユンとは対照的に、状況を冷静に分析して行動する知性派。連続入力することで次の攻撃が発生する必殺技・蟷螂斬を主軸にした連係は見切られづらく、非常に強力だ。

小野P、闘劇'10を振り返る!~

闘劇'10へ大勢のプレイヤーの方が参加していただき、ありがとうございました。ストリートファイターは、『ⅡX』、『Ⅲ3rd』、『Ⅳ』と、シリーズの時代を一つの会場で味わう事ができて、左のサブステージで『Ⅲ3rd』の決勝トーナメントが始まって、右のメインステージで『Ⅳ』のベスト4決定戦が同時に観られるなんて、幸せの絶頂を味わうことができました。格闘ゲームが、この先将来も燃え続けられるよう　に小さな力かもしれませんが、今後も尽力していきたいと思っています。プレイヤーの皆さんのサポート、本当に感謝しています。

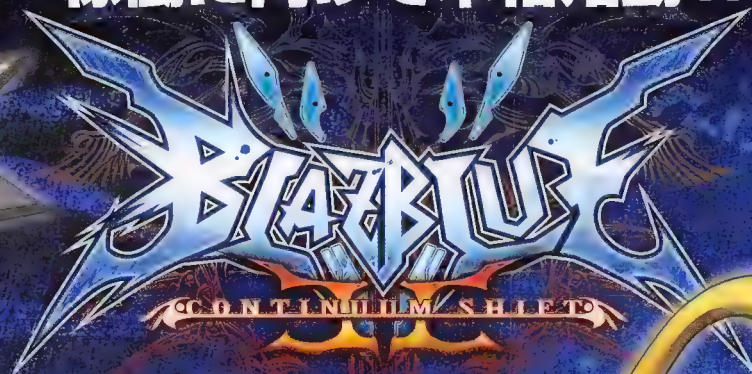
ここぞというときの『スパⅣ』用語

間合い：ベガであればけん制技の先端を当てられる距離、ザンギエフであれば投げ技の狙いやすい密着状態など、キャラクターによって得意とする間合いは大きく異なってくる。自分のキャラクターが重視すべき間合いを知ることも、勝利のために必要なことなのだ。

月刊アルカディア主催対戦会

月刊アルカディア編集部の主催する『スパⅣ』対戦会は10月に開催予定。詳細が決定し次第、以下のURLで告知するぞ！

詳細は以下を随時チェック！
アルカディア公式サイト
http://www.arcadiamagazine.com/
アルカディアブログ アーケード魂
http://www.famitsu.com/blog/arcadia/
公式ツイッター
http://twitter.com/arcadiamag

BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT II

※掲載内容はすべて開発中のものです。改良のため変更される可能性があります。

AMショーに実機が出展され、稼働に向けて期待が高まる『BBCSII』。今回は新キャラ・プラチナの情報を中心にお届け！ おなじみの開発スタッフ、モリ氏&バチ氏のコメントにも注目だ。

ブレイブルー コンティニュアムシフトII
- ■メーカー：アークシステムワークス
- ■ジャンル：2D対戦格闘
- ■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
- ■発売日：12月予定
- ■使用基板：TAITO Type X²（予定）

新キャラクターは魔法少女!?

小柄な外見には不釣り合いな、巨大な武器をひっさげて闘いに臨むプラチナ。武器の形状は杖のように見えるが、どのような闘い方をするキャラなのかは今のところ不明。常に二人分の人格が発現しているとのことで、ときには突飛な言動が飛び出すこともあるようだ。

登場シーンのワンカット。このボリューム豊かな髪の毛が、本作の美麗な動きの中でどう表現されているのかも気になる!?

見た目こそ幼く華奢だが、アークエネミーの所持者故に、その戦闘力は計り知れない。

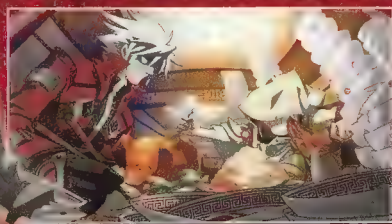
PROFILE

身長	142cm
体重	37Kg
誕生日	12月13日
血液型	AB
出身地	[illegible]
趣味	オセロ
好きなもの	獣兵衛様
嫌いなもの	蛇、獣兵衛様に馴れ馴れしい奴
ドライブ名	マジカルシンフォニー
CV	悠木碧

獣兵衛を慕う謎の魔女っ娘!?
プラチナ＝ザ＝トリニティ
PLATINUM=THE=TRINITY

アークエネミー"無兆鈴"の所持者であるプラチナは、常に男（セナ）と女（ルナ）という二つの人格が同時に発現している。そのため、言動・行動は非常に読みにくいが、どちらがしゃべっているかは口調と声で判別できる。セナは「石橋をたたいて渡る」タイプで、ルナは「案ずるより産むが易し」タイプ。共通しているのは獣兵衛に馴れ馴れしくする輩への嫉妬心。争いごとを嫌う二人は「あるもの」を監視するため、旧イカルガ連邦イブキド跡地で静かに暮らしていたが、恩人である獣兵衛から要請を受け、第十三階層都市「カグツチ」に向かう。"11番目のアークエネミー"を覚醒させるために——

家庭用『BBCS』でのプラチナ

家庭用のストーリーモードでは、左のようなローブ姿で登場。アークエネミー・無兆鈴（ムチョウリン）の所持者で、その無兆鈴には六英雄の一人"トリニティ"の人格が宿っており、短時間だが表に現れるシーンもあった。『BBCSII』でのストーリーがどうなるか、非常に楽しみだ。

通常時は年齢通りの言動なので、無兆鈴に宿るトリニティの存在に気付いている者は数少ない。

開発スタッフに直撃取材!! プラチナってどんなキャラ？

デザインは基本的に魔法少女をイメージしています。ルナとセナは二重人格ではなく、完全に別の人格が二人共存している、という設定です。なぜそのような状態になっているかは、今後の展開で語られていきます。ゲーム中の見た目はびっくりするぐらいかわいいので、ぜひご期待ください。性別？それはナイショです（笑）。（キャラクターデザイン　モリトシミチ）

コンセプトは「シンプルかつトリッキー」。操作は複雑な操作を排除し、シンプルかつ簡単で分かりやすいように。性能は必殺技やドライブなど全体的にクセが強いものの、うまく使えれば面白く闘えるキャラクターを目指しています。仕様を考えるときはいろいろな魔女っ子アニメを見るところから始めたので（笑）、動きにも注目してください。（プランナー　バチ）

待望の機能がついに実現!! ICカード&ネットワークへの対応が決定!!

今回の『BBCS II』は、タイトーのコンテンツ配信システム「NESiCAxLive（詳しくは右カコミ参照）」での稼働となり、NESiCA（共通ICカード）とネットワークを使った各種サービスの利用が可能に！

サービス内容は戦績保存やランキング、プレイヤーデータのカスタマイズのほか、プレイ時にもらえるポイントでデジタルコンテンツが取得できる予定。PCでも携帯でも利用でき、基本的に無料とのことだ。さらに、AMショーでは今後について「ネットワークを使ってバージョンアップができるため、アーケードでも調整を入れたり、キャラを追加したい」とのコメントも。稼働が非常に楽しみだ。

NESiCA（共通ICカード）もすでに完成している。通常絵柄（写真右）のほか、AMショーでは『BBCSII』仕様のカード（写真左）が限定配布されていた。

NESiCAxLive（ネシカ クロス ライブ）とは？

タイトーがAMショーで発表した、新しいアーケードゲーム（コンテンツ）ダウンロードシステム。1タイトルごとにゲーム基板（またはソフト）を販売していたこれまでのアーケードゲームと違い、NESiCAxLiveはすべてのゲームがネットワークを通じて自動的に配信される。しかも、専用機材さえ設置してしまえば、お店側は自由に好きなゲームを選んで稼働させることができるのだ。短期間限定で稼働させたり、大会の時だけ台数を増やす、といったことも可能になるので、プレイヤーにもメリットのあるシステムになるだろう。

また、新開発の高速I/Oが搭載されており、入力の遅延（ラグ）が無くなり操作性が向上している点にも注目したい。

元六英雄の実力は？ ヴァルケンハイン プレイインプレッション

変身を組み込んだ高速の攻め

ヴァルケンハインには人型モードと狼モードが存在し、戦闘中にDボタンを押すことでモードを切り替えることができる。

人型モード時は動きこそ素早くないものの、リーチの長い攻撃が多い上に、ガードの揺さぶりに便利な中段、下段攻撃を持っているので、攻め手は十分にある。狼モード時は、レバーとCボタンの組み合わせでさまざまな方向へと高速移動できるため、人型モード時の機動力の低さはこちらでカバーが可能だ。また、狼モード時に地上からCボタンで前方に移動した場合、少し浮き上がって進むため、素早くジャンプ攻撃を繰り出すことが可能。こちらも密度の高いガードの揺さぶりを仕掛けられる。

さらにヴァルケンハインは、人型モードの一部必殺技の硬直をキャンセルして狼モードへと移行できるため、ヒット時に追撃を狙える上、ガードor空振り時はスキをフォローしつつ攻められる。狼モード中はガード不能状態になっているので、無敵技での割り込みには注意したいが、後方へと飛び退く回避用の技も持っており、非常に強力な連係を構築できそうだ。

人間時の必殺技から……

人型モード時の必殺技「ハート・ローゼン」はひじ打ちで相手を斜め上に吹き飛ばす中段攻撃。

狼へと変化！

ヒット、ガードにかかわらずDボタンを押しておけば、動作をキャンセルして狼へと移行。

ヒット時は追撃も！

変化後はD入力時のレバーに応じて高速で移動。前斜め上に移動しておけば追撃が可能だ。

◀人型モード時のジャンプCは斜め下に強い。昇りで出せば中段として使えるほか、しゃがんでジャンプ攻撃をかわそうとする相手にも効果的だ。

▶狼モード中は固有ゲージが技使用や時間経過により減少するが、このコマンド投げを決めると固有ゲージが満タンまで回復しつつ人型に戻る。

開発スタッフに直撃 その2 気になる既存キャラの調整は？

新キャラ四人の追加だけでなく、既存キャラにも調整が加えられる『BBCS II』。その調整の方向性についても聞いてみたぞ。

「今回は全体的に、端に追いつめたら激熱！という部分をしっかり出したいと思っています。こういった格ゲーとしての面白さを出しつつ、激しい部分は激しく、より洗練させています。最初は皆さん「マイルド調整」と感じるかもしれませんが、そんな調整にするつもりはまったくありませんので、ぜひご期待ください。（プランナー　パチ）」

実機が初公開されたAMショー・タイトーブース。熱心なプレイヤーの列ができており、期待の高さがうかがえた。

SNKプレイモアを10倍応援するコーナー

ネオジオランド 三番町店

今月もSNKプレイモアが世に送り出す、最新ゲームやグッズの情報をご紹介！ 今月の注目作はXbox LIVEアーケードで今秋リリースされる二つのKOF。シューティングと対戦格闘、キミはどちらで闘う？

今秋はLIVE アーケードで対戦祭り！ 2大タイトルに要注目!!

KOF SKY STAGE
■対応ハード：Xbox360
■メーカー：SNKプレイモア
■ジャンル：正闘派シューティング
■配信開始日：配信中
■配信価格：800マイクロソフト ポイント

限定解除！

PSP版ソフト『NEOGEO HEROES』にも収録されていた本作『KOF SS』。いよいよ、Xbox360 アーケードで登場するぞ！

京vs京、アテナvsアテナなど、今までは不可能だった頂上決戦も実現！ 新時代対戦シューティングの、世界最強決定戦がここに！

Xbox LIVEアーケード版の魅力は、同じキャラ同士が対戦、協力のいずれでも使用できるようになっている点。ネットワークを介して、全世界のプレイヤーと一緒に楽しむ事もできるのだ。

THE KING OF FIGHTERS 2002 UNLIMITED MATCH
■対応ハード：Xbox360
■メーカー：SNKプレイモア
■ジャンル：対戦格闘ゲーム
■配信開始日：今秋予定
■配信価格：未定

『KOF』ファン待望のXbox LIVEアーケード版『KOF2002UM』が、ついに今秋配信予定！ 家庭用の豊富なモードとアーケード版の最新調整を合わせた、究極の『2002UM』の登場だ。

調整は最新のアーケード版に準拠。練習の成果を、ゲーセンでの対戦に活かせるぞ！

アーケードと家庭用の超融合！

世界中の相手とリアルタイム対戦が楽しめるほか、50以上のミッションが待つ「チャレンジモード」などの各種モードでの特訓も可能。これ一本で、大幅なスキルアップが見込めるぞ！

声優 市来光弘の挑戦 いくぜ闘劇'10

第5回

あと一歩が届かないっ!!

やぁみんな！ 僕です！ 熱くタギった闘劇'10が終わり 秋も深まってきた今日このごろ。皆さんいかがお過ごしですか？ 市来は、『KOF2002UM』のラストチャンス、当日予選を目指して修行の日々です。え？ 闘劇はとっくに終わってる？ はは っ、じつは大人の事情でこれを書いてるのは闘劇前！ だからまだ市来の闘劇は終わってないのさ!! 通過できるかなぁ。ま、それはさておき今回も『KOF XIII』予選のお話。いっぱい行った！ その中で惜しかった予選をピックアップ!!

まず、8月29日の「クラブセガ秋葉原」。何が起こったのか、ついに店舗予選決勝まで行きました！ 一回戦はあのキャベツさん！ 今まで予選で0勝のキャベツさんに初めて勝利(泣)。その後も勝ち進み気付けば決勝！ 相手はあの、ごしょさん！ うん、サクッと敗退♪ ははは……。

続いては9月4日の滋賀県「スーパーヒーロー堅田」。はい、市来、ついに遠征してしまいました(笑)。その甲斐あって、人生初の赤切符（※店舗予選を通過した証）をゲット!! 一回戦は、強豪スコアさんに当たったけど、あきらめないで闘ったら、なんと勝利。翌日のブロック決勝、京都の「neo amusementspace a-cho」へ向かったのでした。ブロック予選の対戦相手は、あら、なんとこの日の店舗予選を勝ち上がったスコアさん(笑)。そしてブロック決勝開始!!……んー、ダメでした♪ スコアさんのK'の前に、ボクの京とリョウが焼かれ、その後、大将のテリーでマチュアまで出させたものの、そこでおしまい。てなわけで市来の『KOF XIII』の挑戦、最高位は赤切符で終幕。決勝出場の青切符に届かなかったのは悔しいけど 今回の遠征のおかげで西のKOF仲間がたくさん増えたのだ。本当に楽しい遠征でした。さあ、次回は闘劇本戦のレポだぜ〜。当日予選の結果、そして決勝大会に進んだ猛者の闘いをお伝えするぞ！

ここまで進むだけでもスゴイ! 市来の挑戦史上最高の記録!

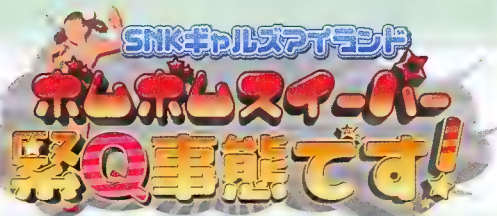
市来光弘プロフィール
職業・声優。趣味・『KOF』。最近の出演作品は『会長はメイド様!』『AngelBeats!』など。いまやすっかり『KOF』プレイヤー勢の一員。関西遠征だけでなく、今回の闘劇挑戦を通じて仲間がグーンと増えたという。仕事先の地方でゲーセンに寄ると、ネット番組を見た人から声を掛けられることが増えて感激とか。

携帯アプリゲーム Pick Up!!

NEOGEO世代から昨今の若人まで、全世代にオススメのSNKプレイモア発アプリゲームを紹介する当コーナー。今回紹介する"着衣"ゲームは、スリルも満点の危険!? な一品だ!

「ボムボムスイーパー」はここで遊べる!

docomo
メニューリスト→ゲーム→アクション→SNK WORLD-i
Yahoo!ケータイ
メニューリスト→ケータイゲーム→ゲームパック→モバイルNEOGEO

今度の"着衣"は命がけ……!?

乙女の服と爆弾、見事扱えるか!?

着衣ゲームの第12弾は、頭脳派ゲームの定番・マインスイーパー! 数字を頼りにステージをクリアーすれば、今回も3名のSNKギャルズに今まで見たこともないコーディネートを施すことができるぞ。

今回登場するSNKギャルズは、おなじみリムルル、ウィップに加え、『餓狼』シリーズから李香緋がシリーズ初登場! ストーリーモードでは各ギャルズごとに四つのステージ、4着の着衣が待ち受けており、制限時間ありのパズルとギャルズの着衣や表情変化に、二重の意味でドキドキすること間違いなし。ストーリーモードでクリアーしたステージの衣装をギャルズに着せられるギャラリーモードや、とことん遊べるフリーモードは今回ももちろん健在だ!

ライターちくわの スイーパー緊Q講習ッ!

本作で扱うマインスイーパーとは、盤面の爆弾が隠された場所以外のパネルをすべて開けるゲーム。数字はそのパネルの隣接した周囲8マス内に、いくつ爆弾があるかを表す。これを頼りに、爆弾の位置を予想するのだ! たとえば数字パネルの周囲に、数字と同じ数の未開のパネルがあれば、そのパネルは全部爆弾。こうして逐一爆弾の位置を確定すれば、さらにほかの爆弾の位置も確定していけるぞ。

「1」のパネル周辺の爆弾を確定していくのが基本だが、2以上の数字パネルの周囲を確定できれば時間も短縮できる。ただし焦って賭けに出るのは厳禁!

今回着衣シリーズ初登場の、『RB餓狼伝説2』の李香緋。まさかの某作品の衣装を着衣してくれるぞ!

ナコルルとウィップは、今回も新衣装を披露。特に難易度HARDで待つウィップの衣装は、絶対にここでしか見られないハズ!?

NEOGEOファン必見! 多彩なグッズが今秋登場!

NEOGEOロゴに加え、「The Future Is Now」「100 MEGA SHOCK!」などの名キャッチがデザインされた各種グッズが、この秋、続々登場。身に付けてストリートでNEOGEO魂をアピールせよ!

クール&機能的なデザイン。とってもオシャレ!

製品概要
NEOGEOグッズ各種(Tシャツ/ネックストラップ/タンブラー/パーカー/カラビナケース)
発売日:2010年10月下旬~11月上旬
お問い合わせ先:コスパ通販センター(平日10時~17時)
03-3770-3699 http://www.cospa.com/

広報さんが聞いたり語ったり yuzukoの部屋

お久し振りです、キモさん! さっそくですが、ゲームのことをいろいろ聞いちゃいます。AC版からのパワーアップ要素として、同キャラ同士の対戦&協力プレイというのがありますが、そのほかにも実は細かい部分を追加調整してますよね?

「はいはい。というわけでキモで~す。特に役立つのが、画面表示方法を選べる機能! ちょっと表示が小さいな~と思った時は、回転機能付きPCモニタを横置きして表示を切り替えると……立派な縦画面の完成だもん!! これでゲーセンにも負けない大迫力が楽しめるよ!」

ほお~!! それからそれから? クリアした人へのちょっとしたお楽しみがあるとか?

「そうそう、シューティングで疲れた心と体を癒す、とってもラブリーな「オッサン」の出てくる腕相撲ミニゲーム!! どっかで見たことのある腕相撲マシーンに、いろんななキャラが映しだされるんだ。倒すたびに違うキャラが登場するので、どこまで勝ち進めるか、これも競争だよ! 本編より難しいとか何とか…きゅもも~ん!!」

そんな心憎い演出が!? 楽しみですね。こりゃぜひチェックせねば~。ただ今XboxLIVEアーケードで配信中ですので、よろしくお願いします!!

http://game.snkplaymore.co.jp/game/xbla/lineup/kof-skystage.php

今月のゲスト
キモ
自称"大空の妖精"。詳しい情報は分かっていないが、『KOF SKY STAGE』のプロジェクトに携わる重要人物らしい。

100メガショックの秋！

NEOGEO FAN CLUB

NEOGEO 20th

NEOGEO 10周年をSNKプレイモアメンバーといっしょに盛り上げていきまっしょい！　今月は秋特集も開催中、あなたにとっての秋はどんな色？

食からファッションまで

SNKプレイモア賞

（千葉県　ひよこさん）
私服姿がそれぞれのイメージ通りで、すんなり入ってきました〜。ストリート系のやんちゃなモデルっぽいですね!!（yuzuko）

（東京都　良月君）
食欲の秋にふさわしい食べっぷり！　メタスラに登場する食べ物ってなんだか美味しそうなんですよね。しかもデブ化してもすぐ元に戻れるってうらやましい……。（TONKO）

（福岡県　赤松セリさん）
ジャンヌにとってはちょうど良い稽古相手だったみたいですね。完全にノックアウトされた男性陣の姿にリョウコもびっくり（笑）。（ネオジオ博士）

（新潟県　濫觴神封魔さん）
爽やかイケメンなテリー兄貴！　Pちゃん達は餓狼SPでは大活躍でしたね（笑）（おぐら）

（東京都　采姫炬さん）
どこか悩ましげな瞳が魅力的なクーラですね。ポーズもGOOD！　可愛く描きたいという気持ちが何より大事です。ちゃんと伝わってます！（TONKO）

apocalypse 2010

ブレイジング賞

嵐のごとく送られてきた『ブレイジングスター』イラストに、ギースも驚く（ブ）レイジングストーム！

（東京都　よしみ君）
『ブレイジングスター』の創世御名麻雪（きずよみなあさゆき）ですね。殺戮していた頃の辛い過去を思う気持ちがイラストから伝わってきます。（ネオジオ博士）

（東京都　大沼ヨシザネさん）
『ブレイジングスター』のリーファ。オープニングの1シーンでしょうか。改造された悲しい過去も、彼女なら楽観的に乗り越えていく事でしょう。（ネオジオ博士）

NEOGEO イラスト大募集
当コーナーではNEOGEOイラストを募集中！　賞の選考やコメントはSNKプレイモアのみなさんからいただいてます。さらに今回はお題イラストも大募集、テーマは**「冬の似合うNEOGEOキャラ」**です。
あて先は　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　（株）エンターブレイン　アルカディア編集部　「NEOGEO　FANCLUB」係　または　neogeo20th@arcadiamagazine.com　まで。

月刊 通信

ゲッカン グレフツウシン

読めば「DUO」がもっと面白くなる開発者コメント集も既に3回目。前回のG.S.O.編に続き、今回はくせ者ぞろいなS.S.S.の面々をクローズアップしてみたぞ。

主要開発スタッフに聞く! 『旋光の輪舞DUO』登場人物裏話 S.S.S.編

ファビアン・ザ・ファストマン

DIRECTER'S COMMENT

今回、晴れてS.S.S.陣営の主役格になったファビアン。チャンポと同じく、前作より確実に成長しているキャラクターなのですが、前作で固まったファビアンのキャラクター付け、というのは、周囲の環境があってこそ輝く、という非常に微妙なバランスの上で成り立っているので、シナリオ上の立ち回りはかなり気を使いました。隊長になったことで、ミカの味わった孤独を理解し、同時に否定する。強くありたいと願い、時には弱音も吐く……そういった人間臭さが出せればいいなぁ、と。結果、皆さんにどう受け取ってもらえたかはわかりませんが、そういう気持ちで活躍してもらいました。……しかしながら、今回痛切に感じたのは、「まぁ、それをきっちり見せたいのであれば、対戦ゲームじゃなくて普通にADVとして作った方がいいよね」ということでしょうか(笑)。

DESIGNER'S COMMENT

隊長になったということで落ち着きを出しました。デザイン面で少年的な部分をバッサリ切ってしまうのは、キャラクター的に弱くならないかが心配だったのですが、そもそも属性を変化させないと話にならないので思い切りました。時間経過のある続編の宿命ですね。「あ、ちゃんと大人になりたいんだなー」的な部分と未練との葛藤……という感じです。

三条 忍

DIRECTER'S COMMENT

曽我部君と協議の上、櫻子さんの姪っ子を登場させようと、いうことになったのですが……どうしてこうなった?(笑)
一応真面目に「失意の内に軍を辞める櫻子の心の支えとなった姪」という路線で考えていたはずだったんですが、おっかしいなー。……とはいえ、こちら側としては特に反省はしておらず、むしろ忍に関してはあまり深く考えずに、キャラが行動したいようにさせるのが一番なんじゃないのかな、と考えています。忍ちゃんは健やかに成長していってくれればオールOKですね。それがゆえにキャラが立つようなギャグ話だと生き生きするのですが、真面目なお話が弱点になっています。モデルは特に無いのですが、イメージとして古今東西存在する「主人公を慕う後輩キャラ」(「ア~ニキ~!」という感じで追いかけてくる舎弟みたいな)を起点としています。

DESIGNER'S COMMENT

前作家庭用の開発中、「櫻子をおばさんと呼べるキャラを作るのだ」と天の声が聴こえ、速攻描いたラフがほぼ決定稿になったキャラです。忍という名前は櫻子のボツ案といいますか、マルヤマさんが前作開発時にポロッと漏らした、好きなアイドルから名前を拝借しました。イメージ的には、S.S.S.軍服を若干和風アレンジで、少し着物っぽくも見えるようにしてみました。あとは特に何の苦労もなく……という感じです。

セオ・トヴェイト

DIRECTER'S COMMENT

最初の設定では、明確に敵側のスパイという位置付けだったのですが、単純に「敵でした」としてしまうのは弱いと思ったので、いろいろ悩んでしまったキャラです。本当は、「世界を変革したいという野心を持っている策士」をやりたかったのですが、そうなると対戦ゲームのキャラとしてはなかなか難しい(そういう立場の人は前線で戦うことが仕事じゃないので)ということもあり、「将来的にリーダーとなる人物の、若かりしころ」という感じでキャラを作っていきました。その結果、セオはいわゆる「権力者グループ」一派の良家の出身だったりなどといった設定があるものの、ゲーム中はうまく表現できず、その辺を省略しまくった結果に……私の力不足で反省しまくりです。スミマセン。あ、モデルは某銀河の英雄らしき人と、某レイバー映画2の犯人側の人あたりを足して2で割った感じです。分かりやす過ぎますね!(笑)

DESIGNER'S COMMENT

「旋光」初、性格も何もかも完全な悪役を作ろうと思いデザインしたキャラです。テーマは『裏ファビアン』と言うことで、ファビアンが欲しかった物を全部持っている、なりたかった未来の姿というイメージです。ファビアンが若さを切り捨てて大人になったのに対し、要素を引き継ぎつつも大人なデザインを心がけました。あとセオは、本郷と同じくカレルの抜けた穴を埋めるためのキャラでもあったので、ある程度埋めつつも被らないよう気を使いました。

リリ・F・レヴィナス

DIRECTER'S COMMENT

続編企画当初、リリは死亡、もしくは生死不明にして登場させないつもりでした。しかしながらその考えは、早い段階で諦めました。その大きな理由は「リリがそういうことになってしまったら、旧S.S.S.組は立ち直れないんじゃないかな?」と考えてしまったからです。陰々滅々としたストーリーが目に見えてますからねぇ……結局、強化した能力を失った=人格の破たんも落ち着いた、ということにすることで、「前に進める」物語になったわけです。リリは根強い人気があるので、よく「プレイヤーキャラへ復活を!」という声があるのですが、ランダー操縦技術を強化能力に依存していたため、第一線では戦わせる機会がありません。ゴメンナサイ。一般人レベルの操縦はできるんですけどね……詳しくはコンシューマ版で!(宣伝)

DESIGNER'S COMMENT

櫻子と同じく、引退したキャラということで地味に……と思ったんですが、前作からのつながりをと考えると不幸に見えない、少しあか抜けた感じにしたほうが幸せに見えるのではと思い、前髪をバッサリといってみました。あと前作ではほぼ見えていなかったんですが、たれ眉毛をちゃんと強調してあげようと思っていたのでちょうど良かったです。

フィロメナ・パスクィーニ

DIRECTER'S COMMENT

「一見裏がありそうで実は無い人物」というのがフィロメナさんの最初のコンセプト。それは最後まで特に変更なしですね。あとは、設定上どうしても(悪い意味で)若くならざるを得ないS.S.S.の面子に、大人(参謀)を入れたかったという意図があり、彼女の位置付けがほぼ固まりました。ただ、これだけですとS.S.S.メンバーに溶け込めない懸念もあったため、裏設定としてサブストーリーのあの(実はいろいろ考えてるという)設定を入れた次第です。なお、「デキる女性にチャーミングな弱点を入れる」のは私の趣味のようなものなので(笑)、ご容赦ください。モデルは実際に居る私の友人です(笑)。

DESIGNER'S COMMENT

実は、ちょうど良かったのでユルシュルの初期案をほぼそのまま流用しています。こちらだと「エロ迷惑」になりませんでしたね。今回のキャラ配置は二人ペアでのバランスを取っているのですが、同じ女子コンビのチャンポとディクシーに全然色気がなかったのでこちらは完全にお色気担当ということで最終的にまとめました。女子メガネ担当を、フィロメナと櫻子、どちらにするか最後まで迷ってました。

グスタフ・グレフェンベルク

DIRECTER'S COMMENT

グスタフは、ファビアンとの近似性を意識している曽我部君側と、ファビアンからなるべく遠ざけたいと考えていた私とのイメージ差がかみ合わず、結局最後(収録直前)まで、なかなか固まらなかったキャラでした。基本的に、セオの要素として考えていた「策士」の部分をグスタフが引き継いだ格好になっているのですが、セオとの関係性と、グスタフ自身の個性とがなかなか溶け込まず、いろいろ苦労させられました。最終的にはある程度開き直って「セオあってのグスタフ(逆しかり)」とすることで、何とか納得できるラインにすることができました。モデルはマンガ『帯を○ュッとね!』の宮○茂を元にしたのですが、これまた面影はほとんど残っておらず(笑)。

DESIGNER'S COMMENT

セオと同じコンセプトを持つ悪役としてデザインしたキャラです。前作家庭用の時にS.S.S.の他隊員デザイン案を作っていたのですが、結局ミカEDに出てきた3キャラクター以外は公開しませんでした。その公開されなかったうちの一人をベースにセオと同コンセプトの『裏ファビアン』。ファビアンが捨てたいろいろなものを持つキャラとして再構成しました。ただそれだけに留まってもかわいそうなので、エクステで男ツインテールという題材に挑んでみたり、いろいろデザイン的にも遊んでいます。

グレフ質問箱 本コーナーでは、グレフのスタッフの方々への質問を受け付けています。題材はグレフ作品に関連していれば何でもOK。プレイ中に気になった点があれば、以下のあて先までお手紙をお送りください。本誌付属のアンケートはがきの自由欄にお書きいただいてもOKです。あて先:〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部 グレフ質問箱係

EXAMU-EXTRA! Vol.17

エクサム エクストラ!

今月は家庭用『アルカナ3』担当のせりPが超多忙のため、コラムはお休み。代わりに家庭用の情報をお届けします。P122からの漫画もご覧ください!

開発スタッフ描き下ろし! ギャラリーEX

ILLUSTRATED BY 四十郎

子供の頃、家の前の急な坂をローラースケートで滑り降りそのまま道の脇のどぶに突っ込んだ覚えがあります。

アルカナハートモバイル更新情報!

携帯サイト「アルカナハートモバイル」で遊べるカードゲーム、『カード・オブ・グローリー』。10月にはクラリーチェとドロシーが追加されるぞ。また、今なら"お試しマイメニュー"実施中のため、3日間まで無料で各コンテンツを利用可能。興味がある方はぜひ、右のコードからアクセス!

ドロシーのシナリオはやはり、同じ米国聖霊庁関係者で親友のキャサリンと絡むのか?

クラリーチェのクリティカルハート、イル・リズヴェッリオも再現!

秋といえば運動会。10月の描き下ろしイラストは、親友(?)三人組のパン食い競走です。

家庭用『アルカナ3』は動きまくり!?

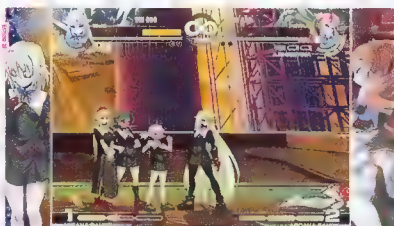
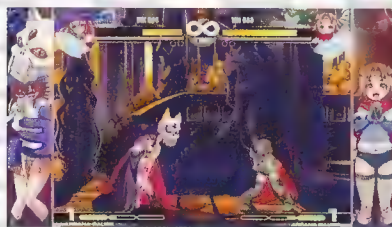
発売日が来年1月13日予定と発表されたPS3/Xbox 360版『アルカナハート3』。画面比率が4：3のオリジナルモードには、新要素"リンクアニメ"が追加。左右に表示されたキャラクターがプレイ内容に応じてアニメーションし、プレイをより盛り上げてくれるぞ。

リンクアニメはON・OFF切り替えが可能。対戦に集中したいときはOFFにすれば、このようにイラストだけの表示になる。

状況に合わせてアニメーション!

ヴァイスの攻撃時のアニメーション。与ダメージにより変化する。

総アニメカットは240種以上!

リンクアニメは一人につき10種類以上と、かなりの数が用意されている。エクサム完全監修の元で描かれた多彩なアニメーションはファン必見だ。

勝利時のアニメーションには、特殊な条件で表示される別パターンも。また、敗北側にも専用アニメーションが用意されているぞ。

何もしていないときに表示されるアニメーションは、状況により変化。優勢時は余裕の表情、劣勢時は苦しそうな表情などが見られる。

TGS2010に出展! 限定版の展示も!!

先日の東京ゲームショウ2010では、アークシステムワークスブースにて家庭用『アルカナハート3』が出展され、リンクアニメを含め実際に体験することができた。闘劇'10FINALが併催されたこともあり、多くの格ゲーファンが訪れたが、移植度は上々でアーケード版をやり込んだプレイヤーも違和感無くプレイできていたぞ。

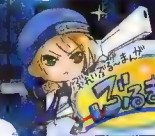
ほぼ『アルカナハート3』一色だったアークブース。一般公開日には多くのファンが集まった。

アークシステムワークス×アルカディア よもやま企画コーナー 第十七回

ASW風林火山

『BBCSⅡ』の発表に合わせ、追加される4キャラクターの設定資料を四号連続で掲載！　今回はまずミューの設定をお届けします。

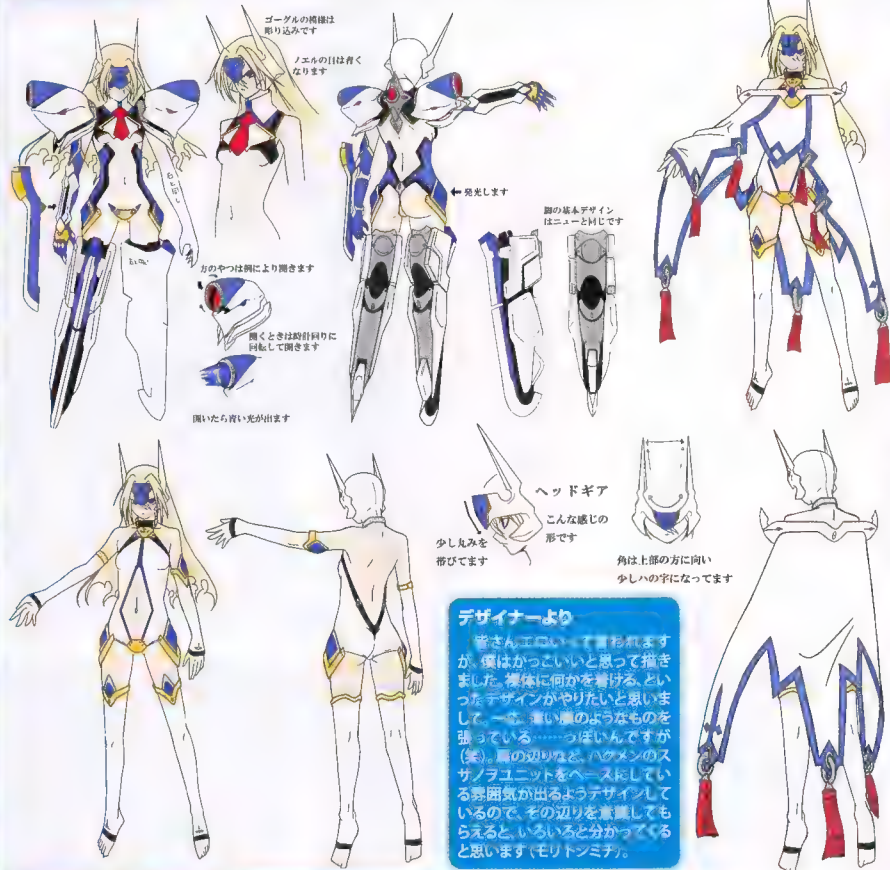
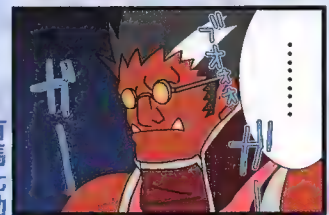
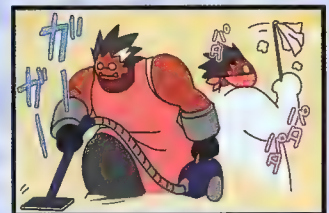
四号連続大放出!!

『BBCS』設定資料集　～ミュー編～

基本設定

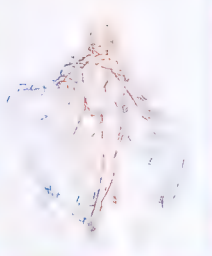
ハザマ（テルミ）の手により、ノエルが「神殺しの剣・クサナギ」として覚醒させられた姿。ニューやラムダをベースに、ノエル自身の衣装やスサノヲユニット（ハクメン）のようなデザインが盛り込まれている。非戦闘時のローブ姿も基本的にニューたちと同じだが、胸元辺りのデザインと紋章が異なるそうだ。

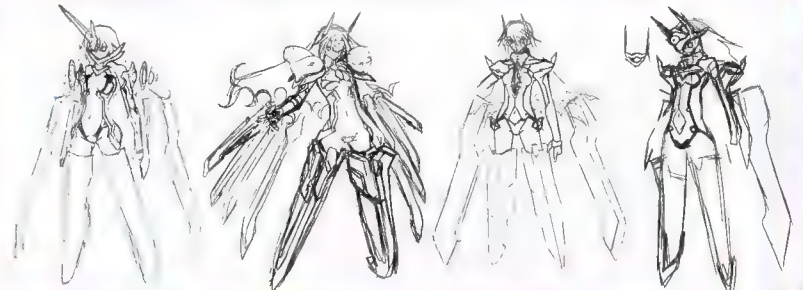
デザイナーより

皆さんエロいって言われますが、僕はかっこいいと思って描きました。裸体に何かを着ける、といったデザインがやりたいと思いまして、一応薄い膜のようなものを張っている……っぽいんですが（笑）。肩の辺りなど、ハクメンのスサノヲユニットをベースにしている雰囲気が出るようデザインしているので、その辺りを意識してもらえると、いろいろと分かってくると思います（モリトシミチ）。

ぶれいぶるーまんが 略して ぶるまん

超電磁お母さん

有馬七助

イラストラフ画

下はキャラクターイラストのラフ画。ローブの下も描かれている。右は三人の次元境界接触用素体が描かれた、家庭用限定版のパッケージイラストラフ画だ。

初期デザイン案

モリ氏によると、ミューのデザインは元々、初代『ブレイブルー』開発時にニューとして考えられていたものとのこと。また、ここには掲載していないが、現在のミューとほぼ同じで、ヘッドギアの数字が「十一（ラムダのナンバー）」のものもあったぞ。

バトルの祭典！ ついに最終幕!!

ナムコ魂

闘劇の舞台で雄姿みせられず……。番長軍団、屈辱の2年連続1回戦敗退!!

さてさて、ようやくこの日がやってきたぜ！ 全国のTOP3人が決まると言っても過言でもない闘劇'10 FINAL！ 会場では今年もさまざまなドラマが繰り広げられたぜ！ なんと、全国でも名前の知れたプレイヤーで構成され優勝候補といわれていたチームが軒並み消えていくという大波乱！ これだから大会には魔物が棲んでいるぜ……。その魔物にとりつかれた!? 俺たちも、実はなんと一回戦で消えてしまった……。対戦相手は【札幌マスカッツ（北海道代表）】だった！ 遠方のプレイヤーでプレイヤー情報が無いまま対戦する事になったが、実は不動が大会2週間前に北海道へ個人旅行した際に戦っていたらしい。これは何か情報が得られるかも……と思ったら、「強いっすよ（不動談）」とかで本当に役に立たない……（笑）。

先鋒で「不動」が出るが、コンボ性能の高い「あぎち」のレオに惜敗してしまい、俺の出番に！ 今年は絶対に勝つ！ と決めていた俺が、「不動」との試合を見て相手のクセを掴みなんとか倒すことに成功！ しかし、次に出てきた「セイキング」のキングに負けてしまった……。後は「miya」に託して祈るしか！ と思ったが、相手の勢いが止まらず「miya」も敗れてしまった。今年の闘劇の舞台は昨年に続きまたもや一回戦で散ってしまったぜ……。本当に不甲斐ない俺たちだった（悔）。

番長軍団の息の根をとめた【札幌マスカッツ】。見事な闘いっぷりだった！

最高峰の闘いの場でベテランの味みせつけられず……。「番長」、「miya」、「不動」の番長軍団早くも解散か!?

拳NEWS マスター富山杯 番長参戦決定!!

10月10日（日）。今回で4回目となる、鉄拳シーン最大級の5on5チーム戦「マスター富山杯」の開催が、いよいよ迫ってきた！ 昨年は国内、海外から総勢90チーム以上が集結し盛り上がりをみせた本大会に、番長の参戦が決定！

5on5チーム戦の醍醐味を存分に味わえること間違いなしのこの大会。見逃す手はないぜ！！

※写真は昨年の会場風景。熱気が伝わってくるぜ！

闘劇'10 SUPER BATTLE OPERA FINAL

予想通り!? 波乱の連続の大会を勝ち上がったのは?

今年の闘劇の注目は何といっても海外勢！ 世界大会出場者の「Aris」を始め、韓国やUKの強豪プレイヤーが来日していた！ 大会前日巣鴨に彼らを招待し、交流の意味で前哨戦をやっていたんだぜ！ 今回の海外勢で爆発したのが前評判の高い韓国チーム！【whyworks（韓国代表）】はロジャーJr.、飛鳥、ボブといった大会向きのキャラクターをうまく使い、日本のTOPプレイヤーたちを次々に墓場に送っていた！ あの大会でのスタイルは見ていて寒気がしたぜ……。

ついにベスト4に残った【whyworks】を迎え撃ったのは【観光メイン（九州代表）】だった！ 一進一退の闘いだったが、なかでも今回の番長ベストバウトは「スマイルX」と「narakhof」のマードック戦だ！ この試合はうまく文面では語れないドラマがあったぜ！ 【観光メイン】がその勢いを保ったまま、ついに優勝の栄冠を勝ち取った！ 俺が昔熊本に住んでいた時に一緒にプレイしていたメンバーの優勝に少し感慨深いものがあったぜ！ しかも、闘劇で九州勢が優勝したのは今回が初めてだ！ 本当におめでとう！ 来年があれば……次こそ3度目の正直……なるか!?（笑）

九州に「闘劇優勝」という最高な土産を手にした【観光メイン】。おめでとう!

日本のトッププレイヤーを次々に倒した韓国チーム【whyworks】。

「不動」初の闘劇参戦! そして……

初めまして！ ジュリア使いで番長軍団のお笑い担当の不動です。終わってもいまだに熱は冷めない闘劇'10という大舞台に、番長軍団の一員として参戦させてもらいました。

優勝候補が次々と倒れて大荒れとなりましたが、個人としてはすごく良い経験となりました。番長軍団の結果はというと……、なんとこの大荒れの波にのまれて1回戦負けという結果に（泣）。

沖縄まで行ったのに、結果はまさかの1回戦敗退という悲しい結末でした……。来年こそはと固く誓う番長軍団3人に鉄拳の女神は微笑んでくれるのか……今後に期待してください！

本選では不動無双を見せられず放心状態……この日味わった[illegible]

ペク使い miya の鉄拳、一刀両断!

今年もこの季節がやって参りました！ 格闘ゲーム大会最高峰のイベント「闘劇'10」！ しかも今回は東京ゲームショウと一緒に開催されるってことで鉄拳以外のプレイヤーを取り込むチャンス！ と思ってたんだけど、一回戦で負けてしまって全然目立てなかった、応援してくれた人たち、ごめんなさい……。

でもそこは闘劇、うまいプレイヤーが大勢いて観客を虜にしていたよ。北海道代表のセイキング（キング）は相手のとっさに出る反応をうまく利用した鉄拳をしていて、ジャブがギリギリ間に合わない技をガードさせてジャブを撃たせてライトゥで潜ってくるという戦法を使っていて強かった。

韓国のAddoong（飛鳥）は暴れ、スカし反撃、立ち回りとバランスよくうまかった。特に驚いたのは、相手の受け身にわざと技を空振りさせリフトアッパーを誘って鬼殺しで反撃をしていて、残りライフや試合の状況まで見てないとまずできない戦い方、あれは騙される。

あぎち（レオ）はかなりテクニカルで躍歩四拳から立ち途中の膝で拾うかなり難易度の高いコンボを決めていた。あれをあの大舞台で決めるなんてすごい。

決勝戦は観光メイン（熊本）対千葉代表（千葉）で観光メインが勝てば関東、関西、韓国以外が闘劇初めての優勝。千葉代表が勝てばペコスが鉄拳界初の闘劇優勝二回目と対戦内容以外も見逃せない要素が！ 結果は観光メインの勝利たーく（ラース）のスカシ反撃の速さはすごかった。

会場へ行けなくて試合が観られなかったプレイヤーも、来年はぜひ会場で観てほしい！ 結果を振り返ってみると、きちんとやり込んだプレイヤーが結果を残している。闘劇を目指してる人は、やり込めばきっと出場できるはず！ 自分を信じて頑張ろう！

拳NEWS 拳道場 KOBUSIDOUJO

2010オリジナル称号キャンペーン開催中!! 拳道場でしかGETできない称号を一挙公開!!

ナムコ拳道場各店舗にて、『鉄拳6BR2010オリジナル称号キャンペーン』を開催中！ このキャンペーンは、キャンペーン実施店舗ごとにオリジナルの称号をオリジナルな条件でプレイヤーに授与できるという期間限定のうれしいキャンペーン。

ここでは、拳道場でGETできるオリジナル称号を一挙公開！ 期間限定配布や大会開催時など、お店ごとに称号配布方法はいろいろ違うので要チェック‼ 店舗オリジナルの激レア称号が大量GETのチャンス‼ 見逃さずにGETしよう。

称号の配布期間や配布方法は各実施店舗ごとに異なるため、詳細については各実施店舗に確認を忘れずに。

店舗名	配布称号	
ワンダーパーク札幌	白い変人	—
ワンダーシティ札幌店	青雲之志	徒手空拳
プラボ秋田店	崎っ子魂	マタギ[illegible]
ナムコランド大館店	鉄犬八公	切り瑞穂
ナムコランド多賀城店	出力最大	金獅子
ナムコランド郡山西店	郡山白虎	青龍隊
プラボいわき店	豪快奔放	—
ナムコランド王子店	ＮＬ王子	どや顔
ナムコランド渋谷店	相死相哀	†神喰†
ナムコ中野店	雲外蒼天	—
ナムコランド阿佐ヶ谷店	明鏡止水	鉄拳王
プラボ荻窪店	荻窪流	石油王
プレイシティキャロット巣鴨店	水鴨	無敵艦隊
プレイシティキャロット横浜店	[illegible]	[illegible]
プラボ都筑店	天昇蘭舞	—
プレイシティキャロット伊勢佐木町店	ねじまき	[illegible]
ナムコランド幕張店	鉄拳覇玉	—
ナムコランド水戸店	常陸の[illegible]	[illegible]
プラボ宇都宮店	鉄拳なう	>w<ノ
プラボ与野店	与野属性	3D

店舗名	配布称号	
ナムコランド越谷店	名無越流	—
熊谷ナムコランド	[illegible]ナム流	[illegible]
伊勢崎ナムコランド	オレ様	—
プラボ太田店	[illegible]	[illegible]
プラボ長野店	一子相伝	信州蕎麦
プラボ南松本店	不撓不屈	[illegible]
プラボ名古屋店	名古屋嬢	でら鉄拳
ナムコランド梅田店	仮想戦士	[illegible]
ナムコランドすみのえ店	まぐおー	……好き
ワンダータワー京都店	壬生狼[illegible]	[illegible]
ナムコランド三宮店	死霊使い	ふんどし
プラボ神戸西店	一撃必中	[illegible]
ナムコランドフェニックスプラザ摩耶店	暴走	—
ナムコランド水島店	焼魚定食	[illegible]
プラボ東広島店	絶対存続	—
ワンダーパークホークスタウン	[illegible]玉	[illegible]
ワンダーパーク筑紫野	バリカタ	—
ワンダーシティ南熊本	もっこす	[illegible]
ナムコランド日向店	バレとる	ω・)d

■拳道場HP➡ http://www.namco.co.jp/ar/event/tekken/dojo/

JAMMAショーにて衝撃のコラボ発表！

待望の『戦国大戦』新情報が、9月中旬に開催されたJAMMAショーのセガブースステージにて電撃発表された！ 今回はその驚きの内容を、いち早くお届けしよう。

戦国大戦 1560 尾張の風雲児

©SEGA

戦国大戦
■メーカー：セガ
■ジャンル：リアルタイムカード対戦
■操作方法：フラットリーダー＋トレーディングカード＋Xボタン＋トラックボール
■発売日：2010年予定
■使用基板：RINGEDGE
■ネットワークシステム：ALL.Net

ゲームの枠を超えた展開が判明！

今回のステージでは、本作最大の特徴である大戦国モードの「不平等対戦」の主旨や、群雄伝モードの詳細（500以上のイベントを用意!?）に加え、前代未聞のコラボレーション展開が発表された！ ゲームの枠にとらわれないコラボが発表されたことで、本作の持つ幅広い可能性が示されたぞ！

ステージでは本作プロデューサー西山氏自ら、本作の詳細と展開を解説。サプライズが得意な西山氏ならではの発表も!?

EXILE×戦国大戦!?

エグザイルプロデュースのアニメ『エグザムライ戦国』のキャラクターがカードとして登場するということで

なんと『戦国大戦』と、国民的人気を誇るボーカル＆ダンス・ユニット「EXILE」のコラボレーションが実現！ 「EXILE」のリーダーHIRO氏がプロデュースする作品『エグザムライ戦国』のキャラが、武将カードとして登場するぞ。ゲーム中のボイスもアニメ版と同じ声優が担当することが決定している。「EXILE」のメンバーをモチーフにしたキャラクターがたちが、歴史上の名武将たちと激闘を繰り広げる!!

『エグザムライ戦国』とは？

HIRO氏がプロデュース、高橋ヒロシ氏がキャラデザインを担当したサムライ・アクションアニメ作品。キャラデザインや物語、アクションなどにEXILEメンバーの個性が反映された内容になっており、多くのファンを魅了した。現在、山口陽史氏が執筆するコミック版が月刊少年チャンピオンで連載中。

有名漫画家が参戦！

これらのシルエットは!?

『エグザムライ戦国』キャラデザイン担当の高橋ヒロシ氏のほか、3名の有名漫画家が武将イラストを担当することが発表された！ 現段階では、このシルエット以外は詳細不明。この個性的な作家陣がどの武将を描くのか、非常に気になる！

アルカディアが誇る
超ゲーム好きライター「age」から見た戦国大戦！

新たな駆け引きに期待！

操作方法はおなじみになりつつあるフラットリーダー方式にタッチアクションを加えた形なので、すぐに慣れることができた。変にややこしくなるよりはいいよね。

対戦では、大筒があるため、待ってても勝てないから戦場の中央でぶつかり合いになることが多く、撤退した武将もわりと早く復活するから、一見してゲームスピードはゆっくりなんだけど、実はテンポよく対戦が進む。

また、対戦における統率の重要性や、最後まで逆転のチャンスがある点など、これまでのアーケードカードゲームとは一味違った駆け引きが楽しめるのが面白い！

新カードシステム「Aime」に対応！

今回のJAMMAショーでは『戦国大戦』の筐体に、セガが提供する新カードシステム「Aime」（アイミー）が搭載されることも発表された。

このAimeは1枚のカードで複数のゲームのデータを管理でき、タイトルごとに複数のICカードを持つ必要が無くなる優れもの。さらに来年以降、バンダイナムコゲームスが導入する新カードシステムと互換性があり、どちらかのカードを1枚持っていれば、両社の対応ゲームのデータをすべて管理できるようになるぞ！

ICカードを複数管理する手間がなくなるのは、実にうれしい！ 『戦国大戦』はこのシステムの、搭載タイトル第一弾だ

バージョンアップを機に多彩なカードを試してみよう！

今月はデッキ紹介に加え、9月上旬にバージョンアップされた「3.59A1」の変更点リスト、公式エリア大会"羅刹への道"関東Cエリアで優勝した或椿君主のインタビューなどをお届け。

三国志大戦3 WAR BEGINS
■メーカー：セガ
■ジャンル：リアルタイムカード対戦
■操作方法：フラットリーダー＋トレーディングカード＋3ボタン＋トラックボール
■発売日：2010年6月17日（稼働中）
■使用基板：LINDBERGH
■ネットワーク：ALL.Net

Text：スズキド、age

新バージョン変更点&デッキ指南

新たな戦場を制するのは？ 『Ver3.59A1』変更点リスト

変更点の数自体は控えめな「3.59A1」、一体どう変わったのか？ 解説も含めて紹介するぞ！

「戦騎の極意」は、3部隊掛けの速度上昇値こそ「天下二分の計」と同程度に低下したものの、1部隊&4部隊以上掛けが強化。特に4部隊以上は＋4になったことで、一般的な号令に対抗しやすくなったといえる。

「至高の大号令」は下方修正が目立つが、攻城力上昇は特技一つにつき約15%アップと強化。なお、効果時間は基本値が若干延び、特技による増加値が減っている（実質的に減少）。

「神弓の極意」の1部隊掛けは、移動速度が上昇した関係で走射をしなくても槍兵に迎撃を受けるので注意。

「天の騒乱」は武力上昇値が"対象の人&地コスト×2－1"となり、速度上昇効果を得るには、【R】陳宮を含め人&地が計3.5コスト以上必要。

「決起の神速号令」は、国力0～2時でも実用的な速度上昇値を得られる。また、国力3時は武力上昇値が＋7と、非常に頼れる数値となった。

「魔道開封」は、対象の部隊中で最も数が多いコスト帯（同数の場合は低い方優先）が2以上の場合、武力上昇値が増加。コスト2が4部隊だと＋7、コスト2.5が2部隊だと＋8になる。

「復興の温杯」は国力上昇値が"効果中に倒した敵の数＋1"となり、かなり国力をためやすくなった。ただし、敵を倒し過ぎて国力が3を上回ると0になってしまう点には注意したい。

勢力	計略	変更点
魏	戦騎の極意	1部隊掛け：武力上昇値増加、3部隊掛け：速度上昇値低下、4部隊以上：武力上昇値増加
蜀	旋風の槍術	操術時の車輪半径縮小
蜀	鬼槍の極意	1部隊掛け：武力上昇値増加、兵力回復量増加、2部隊掛け：槍撃力上昇
蜀	最期の交響曲	兵力減少速度低下、効果時間延長
蜀	八卦の戦計	効果時間延長、4部隊以上：兵力回復速度上昇
呉	至高の大号令	武力上昇値減少、魅・募（復活カウント減）効果減少、伏・射（効果時間）効果減少、勇・醒（攻城力上昇）効果上昇
呉	究極の大号令	伏・軍（効果時間）効果減少、魅・醒（知力上昇）効果上昇、柵・射（兵力回復）効果上昇
呉	魂の引き継ぎ	効果時間短縮
呉	神弓の極意	1部隊掛け：武力上昇値増加、速度上昇値増加、4部隊以上：武力上昇値増加
群	天の騒乱	武力上昇値調整
群	旋略・卑屈完殺	旋略「↑」武力上昇値減少
群	張氏の大号令	効果時間延長
漢	憂国の反計	効果範囲調整
漢	決起の神速号令	国力3時：武力上昇値増加、国力0～2時：速度上昇値増加
漢	魔道開封	効果範囲拡大、最多対象が2コスト以上：武力上昇値増加
漢	復興の温杯	最低国力上昇値の追加
漢	傍若無人	武力上昇値増加
他	超絶再起	ゲージ上昇速度減少、復活時兵力回復量減少

「憂国の反計」は横幅が若干広く、縦幅が短くなった（「玄妙なる反計」より短い）。とはいえ、漢には貴重な計略なのでまだまだ活躍しそうだ。

"羅刹将軍"或椿君主が語る！

関東Cエリア決勝リポート

9月4日、ほかのエリアに先駆けて"羅刹への道 第3章"関東Cエリア決勝大会が開催された！ 出場者は有名君主だらけという注目の大会を今回、羅刹将軍の称号を得た或椿君主がリポートしてくれたぞ！

三度目の正直、ついにかないました！

羅刹への道には毎回参加しているものの、前々回、前回はエリア決勝で敗退していたので、「今回もまた……」という気持ちが少しありましたが、大会を楽しもうと思い、緊張しながらも参加してきました（笑）。会場には前回よりも多くの三国志大戦プレイヤーが集まっており、大会を心待ちにしている空気が伝わってきました。

自分のトーナメントはクジ運がいいのか悪いのか、初戦から花田　勝氏君主。デッキに登録されていた【UC】杜氏の存在に気付いたのは、試合が始まる直前でした。案の定、試合後半に「小封印の舞い」を舞われ、反計も雲散も強化戦法も使えない状況に陥ってかなり困りましたが、知略昇陣からの天下無双2回を何とか守り切って、辛くも勝利を収めることができました。

ほかの試合も白熱の試合ばかりで、窪祐君主や張郃☆○□君主など有名君主も会場を盛り上げており、自分自身も大会を楽しみながら何とか三度目の決勝戦まで進出しました。決勝戦の相手は8枚苦楽のうちの君主。緊張がピークに達しており、正直、試合中の記憶がありません（笑）。そんな極限状態の中でも何とか守り切り、勝つことができました。三回目のエリア決勝にして初めての優勝、そして初の特殊称号を獲得できすごくうれしかったのですが、試合後のインタビューも緊張してあまり覚えていません。一日中緊張していましたね（笑）。大会がとても楽しかったので、次回も参加して羅刹将軍の称号を防衛したいです！（或椿）

1 多くのギャラリーが見守る中、見どころある試合が多数繰り広げられた。2 緊張しながらも集中する初戦の或椿君主。3 決勝戦直前の一幕。優勝への意気込みは十分！ 4 大会旗に書かれた或椿君主のコメント。喜びが伝わってくる。

●計略変更点補足：「旋風の槍術」は、操術時の車輪が通常時と大差無いサイズに。以前ほど広範囲の敵を巻き込むことはできない。「天の騒乱」は、人&地のコストが少ないときは武力上昇値が下がっているものの、逆に人&地のコストが多いときは武力上昇値が上がっている。必要士気が5と少なめなので、変更点に合わせてデッキ構成を変えれば十分に活躍してくれるだろう。

必要士気が少ない「魏国の礎」に、魏のお家芸ともいえる反計を組み合わせたデッキ。強力な計略コンボも活用していこう。

カードNo.	武将名	コスト	兵種	武力	知力	特技	属性	計略名(士気)
魏032	【R】典韋	2.5	槍兵	9	2	勇 柵	地	刹那の怪力(3)
魏083	【SR】夏侯淵	2.5	騎兵	8	5	勇 軍	地	魏国の礎(5)
魏082	【R】楽進	1	槍兵	3	1	勇	天	旋略・長槍車輪(4)
魏051	【R】陳泰	1	騎兵	3	4	勇	天	若き血の滾り(3)
魏016	【R】荀彧	1	弓兵	1	9	—	天	玄妙なる反計(4)

軍師	武将名	左奥義	右奥義
魏・軍師002	【SR】司馬懿	兵力増援(地)	混元一気(天)
魏・軍師008	【R】羊祜	精兵攻勢(地)	再起興軍(天)

反計と計略コンボで攻城をねじ込め!

上向き使用時に、自身は撤退するが武力+7&速度上昇という高い効果がある「魏国の礎」。【R】典韋にかければ「若き血の滾り」の速度上昇条件を満たせるため、強力な計略コンボとなる。【R】典韋の知力の低さは、「玄妙なる反計」でカバーしよう。

基本的な狙いは、士気9以上での上向き「魏国の礎」。使用時に【SR】夏侯淵は撤退するため、前線に出して撤退寸前まで戦わせてから使うのが理想だ。使用後は「玄妙なる反計」で敵の計略を抑制し、せん滅、攻城を狙おう。また、士気が12あれば「魏国の礎」→「若き血の滾り」と使っても「玄妙なる反計」が使えるので、制圧力が大きく増すぞ。

混元一気を絡めれば、並の号令は簡単にすりつぶせる。妨害計略やダメージ計略などを「玄妙なる反計」で抑制すれば、なお効果的だ。

「刹那の怪力」→「若き血の滾り」の計略コンボも強力。【SR】夏侯淵が居ない、または撤退させたくないときのほか、反計対策にも役立つ。

デッキ構成を変えるなら?

【R】典韋は、より武力の高い【R】許褚に変えるのも手。この場合は【R】楽進を【UC】丁夫人に変えて、防柵を一つ確保しつつ反計を増やすといい。

軍師【SR】司馬懿は、守りを重視するなら最後の攻めをしのぎやすい【C】荀攸の採用もアリ。こちらの方が漢軍とは戦いやすくなるだろう。

このデッキを相手にするときは?

平均知力はかなり低いので、反計の範囲外からダメージ計略、妨害計略が使えれば楽に対応できる。また、主力計略とは別の計略を使うことで、反計を回避しつつ戦うのも重要。余裕があれば【R】荀彧の向きを落ち着いて画面で確認して、反計を狙われていない武将の計略を使いたい。

魔道漢号令デッキ

強化された【SR】郭図に【R】袁紹を加え、強力な号令コンボを可能に。ほかの漢軍デッキと比べても十分な爆発力があるぞ。

カードNo.	武将名	コスト	兵種	武力	知力	特技	属性	計略名(士気)
漢057	【SR】張郃	2	騎兵	8	4	勇	天	逆境の神速行(3)
漢002	【R】袁紹	2	槍兵	7	6	募	人	漢の大号令(5)
漢068	【SR】郭図	2	弓兵	6	9	伏 射	地	魔道開封(6)
漢006	【UC】王烈	1	槍兵	2	7	柵	天	防柵小再建(3)
漢073	【R】甄洛	1	騎兵	2	5	魅	地	逆境の雷撃(3)

軍師	武将名	左奥義	右奥義
漢・軍師002	【R】蔡文姫	再起興軍(人)	封印縛陣(天)
漢・軍師006	【R】司馬徽	兵力増援(天)	知略昇陣(地)

必殺の計略コンボで敵をすりつぶせ!

『3.59A1』ではコスト2が4部隊で武力+7となった「魔道開封」だが、コスト2が3部隊でも武力+6と十分な効果がある。これに【R】袁紹とコスト1の2部隊を加えれば、爆発力と小回りを両立できる。

最大の狙いは、「魔道開封」と「漢の大号令」による力押しでの攻城だ。基本的には最大士気減少値の小さい「魔道開封」を使用し、敵の城ゲージを一気に奪えそうなら「漢の大号令」につなぐといい。

終盤は、最大士気が減っていれば各種逆境系計略による守りが強力。残り時間が減ってきたら、最大士気が8～9程度なら「漢の大号令」、7程度なら「魔道開封」と、号令を使い分けたい。

号令の武力上昇値が高いので、封印縛陣を併用すれば一方的にすりつぶすことが可能。一気に畳み掛けよう。

最大士気が6を下回ったら、「逆境の神速行」や「逆境の雷撃」を守りに使って、相手の最後の攻めをしのごう。

デッキ構成を変えるなら?

小回りは利かなくなるが、思い切って2コストの武将4枚で構成してしまうのもアリ。さらに大きな武力上昇を望めるぞ。また、コスト1の【UC】王烈を、わずかでも武力の高い武将に変えたり、【C】許劭など最大士気を減らさずに使える計略を加えておくのもいいだろう。

このデッキを相手にするときは?

平均知力はそれほど高くないので、ダメージ計略はかなり有効。【SR】張郃さえ落とせば、主力が欠ける上に「魔道開封」の効果も減少する。妨害計略や「挑発」などでもいい。また、守りに偏った戦い方をすると封印縛陣でせん滅されるため、中盤でのぶつかり合いを繰り返すのが理想だ。

意外に知らない!? 各種知識をチェック!

三番町学問所

第1回 各兵種の攻城力

編集JK 突然だけど、各兵種やコストの攻城力って意外と知らないのでは?
age 知ってます! ……大まかには(汗)。
スズキド 落城させれば関係な(ry
編集JK まったく……。そんなことだろうと思って、一覧表にまとめておきましたよ。
age 象兵が低いのは知ってたけど、歩兵って槍兵や弓兵と同じだったのか……。
編集JK あくまで平均値なので、実際にはここから多少は変動しますけどね。
スズキド 城門は……1.6倍ぐらいだっけ!?
編集JK いや、城門は城壁の2倍だから! 攻守共に、城門は非常に重要なのです。
スズキド そいつはスゴイ! よし、今日から城門だけ狙っていくぞ～!
編集JK & age (何も分かってねぇな……)

攻城ダメージ平均値(城壁の場合)

	騎兵	象兵	槍兵/弓兵/歩兵	攻城兵
コスト1/武力3	3.3%	4.8%	5.8%	28%
コスト1.5/武力5	5%	7.1%	8.5%	35%
コスト2/武力7	6.3%	8.9%	10.8%	40.2%
コスト2.5/武力9	7.3%	10.2%	12.3%	—
コスト3/武力10	8.2%	—	13.8%	—

●礎滾り反計デッキ補足:守りの際は上向きの「魏国の礎」も役立つ。反計が必要無ければ【R】荀彧と【R】楽進を撤退させれば十分な武力となり、さらに「若き血の滾り」への計略コンボも狙えるぞ。
●魔道漢号令デッキ補足:最大の売りは二つの号令による計略コンボだが、伏兵と防柵が各一つずつあり、開幕も弱くはない。相手が無理に攻めてくるようなら、カウンターから号令で攻城をねじ込もう。

トップププレイヤーの素顔に迫る！

三国志大戦英傑館

全盛期を過ぎても「魏武の大号令」を使い続け、上位ランカーを維持する或椿君主。その日常や大戦ライフに大注目だ！

●今月のゲスト

或椿

"ワクチン"の愛称で呼ばれることも多い或椿（いくき）君主。温厚な人柄ながら、その実力はほかのランカーも認めるほどで、ランキングは常に上位を維持。「魏武の大号令」は彼の代名詞となっている。

考えに考えてプレイするのが楽しいんです

──『三国志大戦』以外では、どんなゲームをプレイしている（プレイしていた）のでしょうか？

或椿　以前はあまりゲーセンに行ってなかったんですよ。お金を使っちゃうので（笑）。よくプレイしていたのは『ガンダムVS.』シリーズですね。

──やり続けさせる『三国志大戦』の魅力とは？

或椿　自分自身がカードゲーム世代であり、三国志自体にも興味があったので、その双方を兼ね備えた『三国志大戦』はまさに理想のゲームでした。最初は家庭用ゲームだと思っていて、早く発売されないかな～と心待ちにしていました（笑）。

──君主名の由来は？

或椿　「教えない☆」ってことにしておいてください（笑）。由来を知っている人はあまり居ないので。

──普段、どれくらいプレイしますか？

或椿　週に三日程度で、一人だと静かにプレイしてます。友達が一緒だと楽しくプレイしますが、さわぎ過ぎて迷惑にならないよう気を付けています。

──これまでに一番印象に残ったことは？

或椿　西嶋さん（注：三国志大戦の広報担当者）に君主名を"ワクチン"と読み間違えられたことですね（一同笑）。あれは忘れられないです。後は、全国大会の決勝を見に行ったこと。あの盛り上がりを体感するとすごくモチベーションが上がりますし、いろいろな人と会えたのが本当に楽しかったです。

──ライバル視している君主は？

或椿　凡＊エリンギ君主。今年の始めに初めて会ったんですが、すごくうまくて。お互いデッキにこだわりを持っているので仲良くなりやすかったです（笑）。

──今、使っているデッキの魅力は？

或椿　戦略によって勝利を呼び寄せられるところです。やっぱり考えてプレイするのが楽しいので。

──得意なデッキ、苦手なデッキは？

或椿　得意なのは大徳と流星。流星はあまり居ないですが、大徳に勝てないとやってけないです。あ、【R】趙雲（旋風の槍術）入りは別ですよ。それと、呉軍にも勝っていきたいです。苦手なのは単体超絶強化や神速系号令、武力上昇の高い号令ですね。正直、これらは対応し切れない部分が多いです。自分のデッキは騎馬が多いので、挑発も苦手です。【SR】鄧艾に挑発を使われるだけで戦線が……。

──海外勢とのマッチはどう思われますか？

或椿　日本とは違う動きをしてくるのが楽しいです。新しい発見をくれる対戦は貴重ですね。

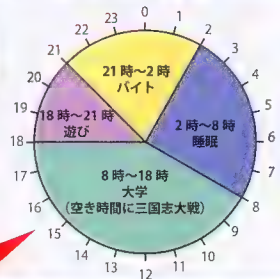
──あなたにとって『三国志大戦』とは？

或椿　ゲームもすごく面白いのですが、人との交流が一番楽しいですね。人に会うために遠征できるゲームって、数少ないと思いますよ。

（2010年8月31日、エンターブレインにて）

或椿君主 人物像

高校時代までは坊主頭で剣道に打ち込んでいたという或椿君主。真面目な好青年ながら面白い一面もあり、周囲からは「一緒に居て飽きない人」「大戦をよく知っている」との声も。

主な一日のスケジュール

或椿（いくき）

年齢…………………20歳
血液型……………A型
ホームゲーセン…タイトーステーション小田原
趣味…………………読書（主に推理もの）
好きな食べ物……ラーメン、シュークリーム
嫌いな物…………かぼちゃ
特技、得意技……剣道（3段）
好きなカード……【LE】馬超（白銀の獅子）
嫌いなカード……『1』から通して【C】張松

或椿君主直伝！ 魏武デッキ運用術

カードNo.	武将名	コスト	兵種	武力	知力	特技	属性	計略名（士気）
魏033	【SR】鄧艾	2	騎兵	7	9	伏	天	隠密の神速行（5）
魏027	【R】曹丕	2	弓兵	5	8	魅 募	地	魏武の大号令（6）
魏006	【UC】楽進※	1	騎兵	4	3	―	天	強化戦法（4）
魏039	【C】劉曄	1	騎兵	2	7	伏	天	看破（2）
魏064	【C】蒋済	1	弓兵	2	8	伏	地	局地の雲散（3）
魏070	【UC】丁夫人	1	槍兵	1	6	柵 魅	地	局地の看破（2）

※或椿君主は【LE】楽進を使用

軍師	武将名		左奥義		右奥義
魏・軍師004	【C】荀攸	左奥義	兵力増援（地）	右奥義	兵軍連環（天）
魏・軍師008	【R】羊祜		精兵攻勢（地）		再起興軍（天）

【R】曹丕は攻城役です。こいつが城門取れないと勝てないことが多いですね。【C】劉曄と【UC】丁夫人は反計によるプレッシャー要員。位置取りは常に意識しています。【UC】楽進は武力要員。【SR】鄧艾は攻守の要ですが、「隠密の神速行」は士気がやや重いので使いどころが重要です。【C】蒋済は伏兵＆弓要員。うまい人には雲散をそう何回も狙えないので、【C】曹植よりこちらを選んでいます。

兵力管理を徹底し、士気をそろえて攻める

効果時間の長い「魏武の大号令」を使用し、反計でプレッシャーをかけつつ攻めるのが基本です。

序盤は伏兵と防柵を無理に維持せず、部隊を撤退させないことを重視しましょう。特に【SR】鄧艾は、仕事ができるよう早めに踏ませたいですね。このとき、相手に攻城を取られなければより理想的です。

序盤をしのいで兵力を回復させたらカウンター気味に攻め上がり、反計の士気を意識しながら中央ライン付近で「魏武の大号令」を使います。ここで攻城を取れないと後半が厳しくなるので、チャンスと判断したら「兵力増援」や「隠密の神速行」も使って【R】曹丕の城門攻城をねじ込みましょう。

中盤以降は、相手の出方を見ながら「魏武の大号令」。素武力だと各部隊が撤退しやすいので、必ず使いましょう。ここでカウンターが狙えるようなら、さらなる攻城を狙います。【SR】鄧艾は攻守共に重要なので、撤退させないように心掛けましょう。

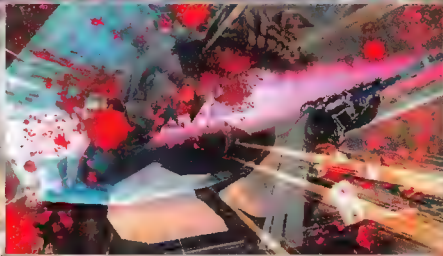
状況判断と魏武デッキの魅力

「隠密の神速行」は攻城を狙うときに使うことが多いんですが、使い過ぎると終盤に「魏武の大号令」が使えなくなるので注意です。ただ、相手が号令と別の計略を重ねがけしたときは、仕方無く使う場面もあります。使わないと全滅しちゃいますから。【UC】丁夫人を大事にするのも重要です。武力1ですが自分のデッキでは唯一の槍兵ですので。

デッキを変更するなら【R】荀彧を入れるくらいですが、コスト1の武将はどれも重要なので変更しにくく、現在の形を使い続けています。サイドボードを登録できる大会なら、迷わず採用なんですけど。

世間的には弱いといわれているデッキですが、立ち回り次第ではお茶をにごして勝てるのが魅力だと思います。考えに考え抜いて、1枚1枚をしっかり動かして……。これほど奥の深い大戦ができるデッキは数少ないと思います。全国の魏武使いのみなさん、自分と一緒に頑張りましょう!!

●魏武デッキ軍師運用法：【C】荀攸は基本的に「兵力増援」を使います。「魏武の大号令」の効果時間の長さを生かす、攻めの使い方を意識したいです。「兵軍連環」は漢軍対策ですね。【R】羊祜は呂布ワラ対策で「再起興軍」を使ってます。圧倒的な武力上昇の前には、「魏武の大号令」と「兵力増援」を併用しても溶けてしまうので（笑）。「精兵攻勢」は舞系全般への対策に。一気に押し込んで落城を狙います。

LORD of ARCANA
ロード オブ アルカナ
LORD of ARCANA
■メーカー：スクウェア・エニックス
■ジャンル：マルチアクション
■ハード：プレイステーション・ポータブル
■通信機能：無線LAN機能（アドホックモード）対応
■発売日：2010年10月14日予定
■価格：5980円（税込）
PS Storeダウンロード版は4980円（税込）
紫電必罰の雷神
建御雷
Illustraitor
野村哲也
剛剣怒濤の重騎兵
ヘカトンケイル
Illustraitor
皆葉英夫
スクウェア・エニックス初のPSPマルチアクションゲーム登場！
ロードオブヴァーミリオンと共通の世界観を持つ
ロードオブアルカナとは！？

最大四人同時プレイが可能なマルチアクション

本作は、スクウェア・エニックス初となる、プレイステーションポータブル対応のマルチアクションゲームだ！

マルチプレイは最大四人でのプレイが可能。仲間とともに強大な魔物を倒して突き進んでいこう。もちろん、シングルプレイで魔物とのガチバトルを楽しむこともできる。

戦闘は、フィールド上で敵と接触することでエンカウントし、戦闘用のフィールドで戦闘を展開することになる。このように戦闘画面を切り替えることで、戦闘シーンではスクウェア・エニックスらしい各種専用の演出が盛りだくさん！

武器ごとに設定された「バトルアーツ」（武器はLoVプレイヤーが見たことのある形をしたものも多く存在するぞ！）、フィニッシュ専用の必殺技「フィニッシュブロー」、特定条件下でのみ使用できるド派手かつ強力な魔法「アルティメットスペル」などが、プレイを盛り上げてくれるぞ！

殺戮者(スレイヤー)の前に立ちはだかる使い魔(モンスター)たち

『LoV』と共通の世界観を持つため、強大な力を持つモンスターは、結石（アルカナ）の力をその身に宿して襲い掛かる！

それらは、マスターガーディアンと呼ばれるものたちで、条件を満たすと、前述の「アルティメットスペル」としてそれを自らの力として使うこともできるのだ！

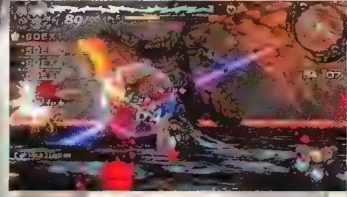
マスターガーディアンは、『ロード オブ アルカナ』オリジナルのものだけでなく、これまた『LoV』プレイヤーであれば、なじみの深いモンスターも多数登場！メガフレアを操る「バハムート」、巨大な剣を携えた「グレンデル」などなど多数参戦。

また、オリジナルのマスターガーディアンも、ファイナルファンタジーシリーズでおなじみの天野喜孝氏をはじめとした、著名イラストレーターによって書き起こされたもので、その美麗な姿がゲーム内でも見事に再現されている。

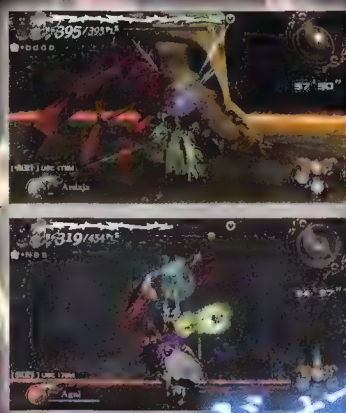
彼らを倒し、「アルカナの王」として力を付けていくのだ！

嗜虐なる背反者
アジュダヤ
Illustraiton 仲野千佳子

疾風戦慄の竜騎
グレンデル
Illustraiton 野村哲也

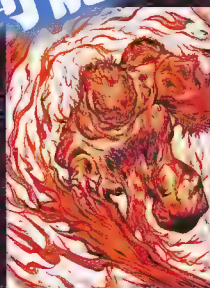
炎帝
アグニ
Illustraiton 天野喜孝

竜帝
バハムート
Illustraiton 皆葉英夫

なつかしい、アノ使い魔たちも登場!

かつて『LoV』に登場した使い魔たち。共通の世界観を持つため、彼らもまた多数参戦する! 『LoV』では、頼もしい味方として力をふるってくれた彼らが、その力でプレイヤー目掛けて襲い掛かる! ここで掲載している写真のほかにも、みんなのアイドル(?)「サキュバス」や、すでに懐かしい? 機甲の「ポルックス」をはじめ、多数登場するぞ!

ロード オブ アルカナ早期購入キャンペーンは、LoVⅡで使用可能!?なPRカード4枚セットプレゼント!

前ページで紹介したマスターガーディアンがPRカードとして『LoV Ⅱ』に参戦! 『ロード オブ アルカナ』を早期購入すると、ソフト同梱のポイントカードを使うことで、スクウェア・エニックス メンバーズ内「ロード オブ アルカナ メンバーズ特設サイト」より応募が可能で、PRカード4枚1セットが抽選で10,000セット当たる。

さてさて、そのマスターガーディアンたち、種族や属性はLoVプレイヤーであれば気になるところ。インドの火の神が題材であると思われるアグニは、一見してまず炎属性で間違いないだろう。建御雷は「古事記」などにも登場する日本の土着神であろうことから、やはり神族になるのか? 雷神とちょっとかぶるのが気になるところ。属性ははやり雷でほぼ間違いないだろう。

いかにも猛々しい姿であるヘカトンケイル(ガイアとウラヌスの子に当たる)は撃か? 禍々しさの目立つアジュダヤに関してはさすがに予想は困難。はたしてどのような力を持つのか、期待があふれるところだ。

流行デッキに負けないための基礎知識

SPカード プレゼント

巷でも大反響のSPカード第二弾をセットで四枚ひと組にして3名様にプレゼント! 応募の詳細は3ページを確認の上、ふるって応募してほしい。

LORD of VERMILION II ULTIMATE Ver.
■メーカー：スクウェア・エニックス
■ジャンル：オンライン対戦型トレーディングカードRPG
■操作方法：レバー＋３ボタン＋トレーディングカード
■稼働日：2010年7月26日
■使用基板：TAITO Type X2
■ネットワークシステム：NESYS（TAITO NET ENTRY SYSTEM）

Text:age

どんなデッキにも弱点はある

流行の強デッキ対策を覚えよう!

今月は、現時点で流行しているデッキの狙いとそれに対抗するための方法を紹介! どれも非常にスキの少ないデッキではあるが、キッチリ対策を立てて対戦に臨めば、ある程度の勝率を稼ぐことは十分に可能だぞ!

カムラナート6枚型

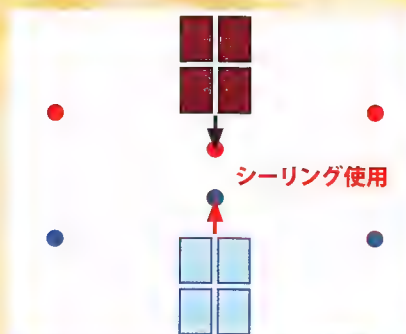
服部半蔵の弱体化（詳しくは53ページ参照）を受け、今後人獣の主流になりそうなデッキがコレ。［服部半蔵］はそれでもサポートスキルが優秀なので、［サドゥール］でその能力を生かせる。また、効果が落ちたとはいえ、［服部半蔵］の特殊技から、［魔戦士候アラケス］、［カムラナート］の特殊技と、主人公のオーバーキルをヒットさせれば、突破を狙い、最低でも痛みわけを狙うことができる。

デッキが6枚なので、アルティメットスペルも、〔アディデョン〕、〔クロノフリーズ〕など、幅広く選択できるのも強みだ。

相手に炎が多いときは［シーサー］が活躍してくれる。スキルもそれなりにあるので、汎用性の高いデッキになっている。

拡散海種6枚型

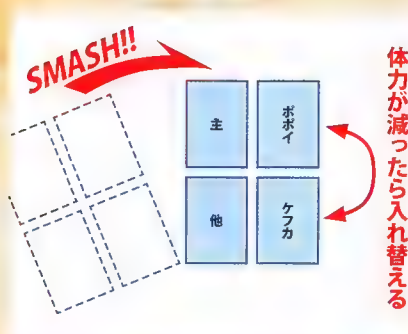
［スービエ］を軸に、拡散攻撃の使い魔をメインにデッキを固めた形。主人公の武器は不足している炎の場合がほとんど。一番の狙いは、〔シーリング〕を使用直後に、［ヤクシニー］、［テティス］の特殊技を同時に使用しての強行突破だ。

［シーリング］は開幕狙うのも良いが、相手が4速だと、［ヤクシニー］の準備が整う前に押し込まれる可能性もある。そんなときは、開幕に［ムシュフシュ］を連れ、相手の弱点属性の使い魔か［スービエ］を強化して痛みわけを狙い、次の戦闘で勝負を仕掛けるといいだろう。

Wシールドを生かし、相手を真ん中に誘導できれば相手は逃げ場が無いので、［シーリング］からのコンボでせん滅を狙いたい。

単スマ神族5枚型

単数攻撃の強力な使い魔を集め、単数スマッシュで敵を各個撃破し、せん滅を狙うデッキ。主人公は光の片手武器。［ポポイ］がやや弱くなってしまったものの、単数スマッシュの威力は変わらないので、まだまだ強力なデッキ。

制圧力はそれほど高くないので、基本は相手を追いかけて戦闘での突破狙い。うまく突破できたときに［レナス］を連れているなら、積極的にアルカナストーンシールドを狙ってもいいだろう。

戦闘では、［ポポイ］の特殊技と、ダメージ系の技を使い分けることで最低痛みわけを狙える。

〈ガード〉を持つ［ポポイ］と主人公を壁にしてスマッシュを決めつつ、HPが減ったらDEFの高い［ケフカ］と入れ替える。

LoV II U 隠し部屋 魔種と不死のデッキ:魔種は、各カードの個性が強いためか、いろいろなバリエーションで試行錯誤が行なわれているため、テンプレ的なものは安定していない。不死は、前バージョンから続いて、［ゴルベーザ］と［センギアの吸血魔］を軸にした形と、［ノーライフキング］、［ボクオーン］などを軸にした、拡散メインの4枚型、アルティメットスペルを［リザレクション］にした形が安定した力を発揮している。

小さな積み重ねが勝利につながる

対抗策を覚えよう!

対戦開始前からすでに勝負は始まっている! 前ページで紹介した強力なデッキに対抗しやすいアルティメットスペルをセットしたり、流行デッキへの対策カードを入れておき、さまざまな状況に対応しよう!

アルティメットスペルの活用と対策

クロノフリーズを活用する

〔クロノフリーズ〕は、左頁で紹介したデッキと戦う上で、有効に活用できる場面が多く、それらに対抗したいのであれば、ぜひともセットしておきたいアルティメットスペルの一つだ。

例えば、人獣と神族のデッキの場合、アルティメットスペルのLV1に、〔アディション〕をセットして開幕から強行突破を狙ってくることも多い。そんなときも、帰還直前に〔クロノフリーズ〕を使えば、被害を最小限に抑えられる。

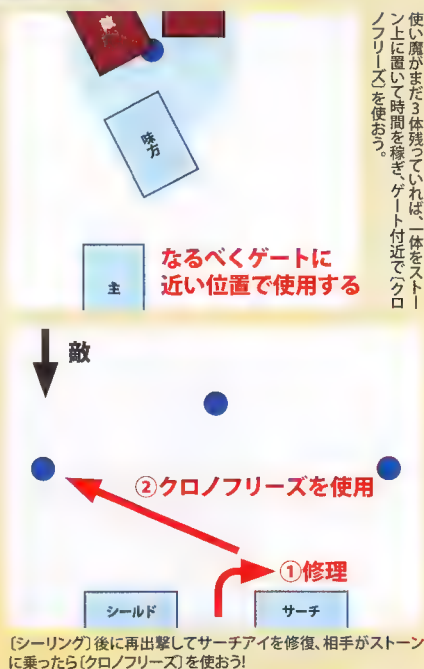
神族相手であれば、相手が速度差を生かしてアルカナストーンシールドの封印に向かったとき、あえて無視して中央のストーンを割り、相手の封印が終了した瞬間〔クロノフリーズ〕を使用してその封印をすれば、中央の差分優位に立てるぞ。

また、海種と戦うときも、〔シーリング〕からの攻めをうまく痛みわけでしのいだときに、〔サーチアイ〕を修復する時間をかせげる。また、〔シーリング〕から各特殊技を使用してきたときに、あえてストーンを明け渡して〔クロノフリーズ〕を使い、特殊技の効果が切れるのを待つのもアリ。

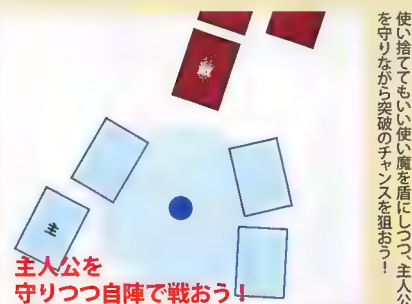
使い魔がまだ3体残っていれば、一体をストーン上に置いて時間を稼ぎ、ゲート付近で〔クロノフリーズ〕を使おう。

味方
主
なるべくゲートに近い位置で使用する

敵
②クロノフリーズを使用
①修理
シールド
サーチ

〔シーリング〕後に再出撃してサーチアイを修復、相手がストーンに乗ったら〔クロノフリーズ〕を使おう!

リターンゲートI対策

〔リターンゲートI〕は、前述のデッキも含め、使用率の高いアルティメットスペル。うまくこちらの主人公を落とされて使用されると再出撃からリードされやすい。それを防ぐためにも、あえて主人公を大事に使い、相手だけアルティメットスペルを使える状況は防ぎたい。

使い捨てでもいい使い魔を盾にしつつ、主人公を守りながら突破のチャンスを狙おう!

シーリングU対策

人獣、神族相手の場合、戦闘で押し負け、帰還時に〔シーリングU〕を使われ、撤退したいゲートを塞がれて全滅してしまうことも多い。 それを防ぐためにも、相手が使える状況では、早めにUSを使ってでも立て直したい。5枚以下は特に気を付けよう。

状況別対策カード

ディスペル系

相手の特殊技の効果を消すタイプの特殊技は、これまでは人獣相手には効果が薄く使いにくかった。しかし、人獣は今ほとんどの形に〔シーサー〕が入っているため無駄になりにくい。他種族の強力な強化系の特殊技にも対抗しやすくなるので、デッキに組み込む価値はある。なお、対人獣では、2回目以降の出撃で連れて行くといい。

ダメージ系

とにもかくにも戦闘で強引にごまかすことのできるダメージ系の特殊技はどんなデッキを相手にするときも便利。〔ポポイ〕を相手にするときでも、使い魔上に表示される数字で、特殊技の範囲に敵が何体居るか、などの方法で相手の大まかな位置を把握できたりする。2～3体デッキに居ればかなり対応力が上がるはずだ。

重ね掛けを不可能にする〔大入道〕は環境に合った侮れないカード。ダメージ系を兼ねる〔レナス〕は当然強力な対策となる。

ワンポイント対策

相手パーティに合わせる

前述の人獣デッキと戦う場合、基本、開幕のパーティは〔サドゥール〕を軸とした単数スマッシュメインのパーティになる。なので、あえて田の字陣形で戦い、後ろに居る使い魔を守りながら戦うのもアリ。〔チェシャ猫〕の特殊技をまとめてくらってもそのほうが良いことも多い。

逆に、2回目の出撃時はダメージ系と複数攻撃を軸にしたものになることが多いので、きっちり左右に分散しよう。それ以降は、倒した相手の使い魔からパーティを予想して使い分けよう。

シーリング対策

開幕、3速以上のパーティであれば、相手に向かって左側にずれたときなどに全力で追いかければ、そのまま相手ストーン上に追い込むことができる。その状況を作ることができれば、相手が開幕から〔シーリング〕を使用して突破を狙ってきても、自陣ストーン上まで逃げて特殊技の効果が切れるまでの時間を稼ぐことができるぞ。

相手が〔シーリング〕を使う気配が無さそうであれば、自陣側にじわじわと後退しながら戦闘をして敵の撃破を狙おう。

あえて密集する

単数スマッシュメインの神族と戦う場合、下手に分散するよりも、あえて固まって行動したほうが良い。各種ピンダメも、先行入力しなければ狙った相手に当てにくくなる上、HPの減った味方を後退させて守りやすい。

また、〔ケフカ〕の特殊技は、単体～2体に使用されたとき、大幅にDEFが下がるので、そこからスマッシュを決められると一瞬で死滅してしまうことも多い。あえて全員でそれを受けたほうが被害が少なくなることも多いのだ。

LoVⅡU 隠し部屋 海種の時代再び!?:53ページで紹介している変更点を見てもらえれば分かるが、海種は今回弱体化が無い。そのため、今後戦場の中心になる可能性は高い。そのことを考えるなら、対策カードを入れるだけでなく、なるべくデッキの中で雷属性がもっとも多くなるように調整するのもアリ。極端に属性が偏らない程度に雷偏重型でデッキを組んでみるのもいいだろう。

目指せ特殊称号！

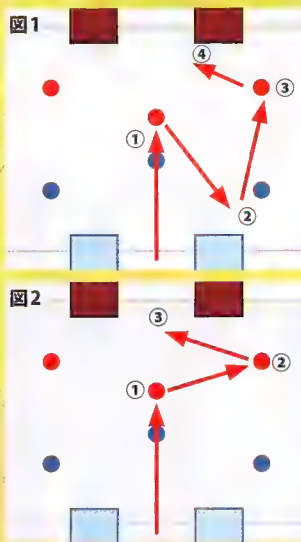
EXP稼ぎでランクアップを目指せ！

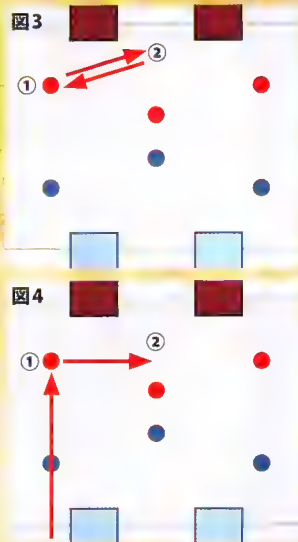
今回、新たな称号として、「特定の種族の全使い魔のレベルをMAXにする」というものが追加された。その称号を得るため、パーティの戦力の底上げのため、経験値を稼ぎやすいステージを紹介するぞ！

チャレンジクエスト NORMAL4-1-1

このステージは、敵を42体死滅させることで、使い魔に経験値ボーナスが入る。アルティメットスペルは、〔クロノフリーズ〕系と〔キュアオール〕系をセットしたい。

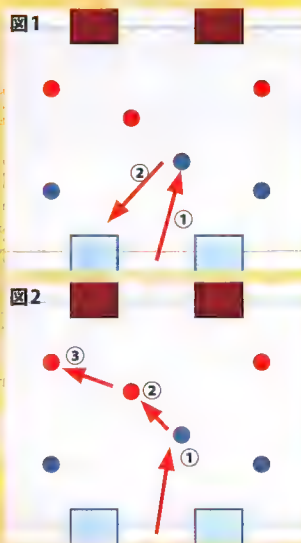
まず、開幕は中央のザコと［ジライヤ］を倒し（図1-①）右のゲートを封鎖した［ジライヤ］を倒して（図1-②）、そのまま右上のストーン上のザコを倒す（図1-③）。そして、中央ゲート右側で待機（図1-④）。出てきた［ジライヤ］を右から順に倒しつつ帰還。

自陣ゲートが封鎖されていると［ジライヤ］は必ず正面に来るため、帰還したら即出撃して中央でザコと［ジライヤ］を撃破（図2-①）。再度右上のザコを倒し（図2-②）、中央に移動し［ジライヤ］を倒す（図2-③）。

ここで、［キュアオール］などのアルティメットスペルで回復。そのまま、左のザコを倒し（図3-①）中央で［ジライヤ］を待つ（図3-②）。出てきた［ジライヤ］を2回全滅させせつつ帰還。なお、右側のゲートに向かう［ジライヤ］は倒さなくても問題ない。

帰還したら即左から出撃し、ザコを倒して［ジライヤ］を待ち（図4-①）、中央に移動して（図4-②）［ジライヤ］を倒す。このとき、［クロノフリーズ］を使いたい。そして、中央から出てくる［ジライヤ］を全滅させればクリア。以上の手順ができれば、途中で42体撃破できているはずだぞ。

VS ジャバウォック HARDorVERYHARD

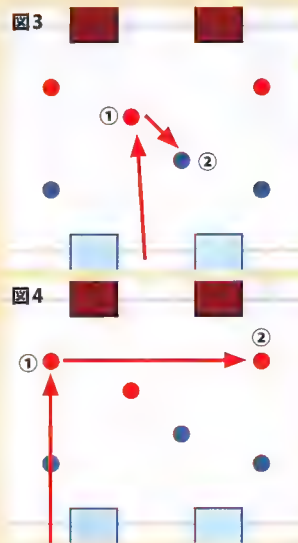
上記のステージの場合、［ジライヤ］の属性が炎なので、人獣では少々稼ぎにくい。そこで、比較的稼ぎやすいステージを紹介しよう。ステージは4-2のHARD以上だ。アルティメットスペルには、〔クロノフリーズ〕と〔リターンゲート〕をセットしておきたい。

まず、開幕は向かってくる敵を真ん中ストーン上で迎撃（図1-①）3体倒したら帰還しつつ、アルカナストーンを封印した敵を撃破（図1-②）。HPを回復して出撃し、敵を全滅させる（図2-①）。

そのまま、敵の中央ストーン（図2-②）、左上と移動して（図2-③）雑魚を片付け、〔リターンゲート〕で帰還。

3回目と4回目の出撃では、そのまま2回敵パーティを迎撃して全滅させる。

5回目の出撃で、なるべく早めに出撃し、中央の敵ストーン上のザコを片付け（図3-①）、そのまま敵パーティを全滅（図3-②）、帰還して6回目の出撃時に中央で敵を迎撃しよう。

最後に、なるべく素早く左から出撃（図4-①）、ザコを倒しながら敵パーティを迎撃。全滅させたら〔クロノフリーズ〕を使用して右上のストーンへ移動し、ザコを片付けよう（図4-②）。

これをこなせれば、HARDで5000近く、VERYHARDであれば最大7000ほどの経験値を稼ぐことができるので、まずまずの効率になる。

Ver.2.51 変更点

ついに調整が加えられることになった各種使い魔。ここでは、その内容を簡単に解説しよう。

まず、圧倒的な強さを発揮していた［服部半蔵］と［ポポイ］。［服部半蔵］は、当然ともいえる、かなり大幅な弱体化。特殊技の効果は半分まで低下したが、スキルに変更は無く、十分強いといえる。

［ポポイ］は、効果時間の短縮は少々痛いものの、これでも他の強化系とほぼ同列クラス。神族とそれ以外で効果が変わりはしたが、こちらはあまり影響が無いレベルか。基本スペックを考えれば、まだまだ実用範囲。

［ウラヌス］は、モノリスの耐久値こそ落ちたものの、効果カウントは変わらないため、戦略に大幅な変更・影響は出ないか。

［ガイア］は少々効果がダウンしたものの［ポポイ］同様、まだまだ実用範囲内だろう。

猛威をふるった［服部半蔵］もついに弱体化。とはいえ、サポートスキルが非常に優秀で、〈パワー〉のことを考えればスペックだけでも採用の価値はある。［サトゥール］との併用が安定か。

■変更点一覧

修正対象		変更内容
ガネーシャ	特殊技	効果時間の減少
服部半蔵	特殊技	クリティカル以外の攻撃によるダメージ増加量が＋9に変更
		効果時間の減少
		効果範囲の縮小
ポポイ	特殊技	種族による効果差の追加
		ATKアップ値の変更（神族の場合10UP、神族以外5UP）
		DEFアップ値の変更（神族の場合10UP、神族以外5UP）
		効果時間の減少
ウラヌス	特殊技	「モノリス」のHPが180、DEF値が20に変更
ガイア	特殊技	魔種の場合の撤退毎の能力上昇値が、退場時毎7UPに変更

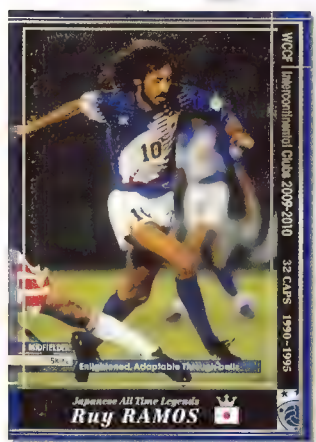
LoV II U 隠し部屋 経験値稼ぎのコツ。低コスト、鈍足、複数攻撃の使い魔、〈アルカナ〉スキルを持つ使い魔などは、戦力になりにくく育成が大変。なので、彼らは他の使い魔を育てている間はゲート内でベンチウォーマーとして放置し、地道にレベルを上げていくほうが安定する。無理をしてチャレンジに失敗するよりは、このほうが効率よく経験値を稼げるので、あせりは禁物だぞ。

早くも新カード公開!

『WCCF09-10』では、現在活躍する日本代表たちだけでなく、かつて青のユニフォームに袖を通した伝説の選手たちも復活! "JAPANESE LEGENDS"と"JAPANESE All TIME LEGENDS"で世界に挑戦状をたたきつけろ!!

ワールドクラブ チャンピオンフットボール インターコンチネンタルクラブス2009-2010
■メーカー：セガ
■ジャンル：スポーツゲーム
■操作方法：専用コンパネ＋トレーディングカード
■発売日：2010年冬稼働予定
■使用基板：LINDBERGH
■ネットワーク：ALL.Net

Text：マンモス丸谷

Jの伝説が『WCCF』に降臨!!

日本の熱きカリオカ

ラモス 瑠偉

1980～90年代の日本サッカーの発展に大きく貢献したブラジル生まれの「日本の魂」。熱いキャラクターとは対照的な、正確でやわらかいボールタッチはゲーム内でどのように再現されるか!?

空前絶後のポストマン

城 彰二

華々しいデビュー、代表での活躍と挫折、海外挑戦、怪我との戦いなど、波乱万丈のサッカー人生を送ったストライカー。『WCCF』の熱烈なファンと公言する本人も待望のカード化?

右ラテラルの完成形

加地 亮

無尽蔵のスタミナで試合終了まで右サイドを上下動するサイドバック。その特性はスタミナの数値(19)に反映されている。センターバックなみのディフェンス値(16)も大きな魅力となりそう。

ブラジル生まれのレフトバック

三都主 アレサンドロ

高精度のクロスやドリブルなど優れた攻撃センスが魅力のサイドプレイヤー。ジーコジャパン(2002～2006年)の主力として活躍し、歴代7位の代表キャップ数(82)を記録している。

WCCF 耳寄り情報1　現在08−09バージョンではエクストラカードが抽選で当たるキャンペーンを実施中。本作の未開封ビロー袋10枚を店頭スタッフに提示するともらえる応募券に必要事項(郵便番号、住所、氏名(ふりがな)、年齢、性別、電話番号、応募口数、応募券を入手した店舗名)を記入して2010年10月26日(当日消印有効)までに応募しよう。

注目レギュラーカードをピックアップ！

初参戦のチームが多い『09-10』はレギュラカード、いわゆる「白カード」のラインナップも熱い！　今回は新たな「優良白」になりえそうな24枚の能力値を先行公開するぞ。

アリエル オルテガ (リーベル・プレート)

アルコール依存症と戦いつつもパサーとしての新境地を開拓。ゲーム中でも過去のドリブラータイプのカードとは違った、周囲を活かすようなプレイを見せてくれるだろう。

マイケル オーウェン (マンチェスター・ユナイテッド)

ユナイテッド栄光の7番を背負った元祖「ワンダーボーイ」。怪我がちな彼ではあるが、『WCCF』の世界なら、年齢を重ねるごとに鋭さを増す得点力をより活かせそうな予感。

マコト ハセベ (VfLボルフスブルグ)

長谷部の最大の特徴であるスタミナは18という数値に反映されている。テクニックが15と高めなのも注目ポイント。豊富な運動量と手堅いパスでチームに貢献してくれそうだ。

フッキ (FCポルト)

「フッキ」という登録名を聞けばピンと来る人も多いだろう。Jリーグで規格外だった攻撃力は欧州の舞台でも十分に通用。力強いドリブル突破からのシュートで得点を量産する。

グティ (レアル・マドリード)

総合値はやや落ちたが、白カードになったことで汎用性はアップ。前作でも出色だった変幻自在なパスは「ファンタジーア」のチームスタイルでより強化されていそうだ。

ヘスス ナバス (セビージャFC)

かつては「ホームシックで代表合宿を脱走」といったネタ先行(?)の選手だったが、いまやリーガ屈指のドリブラーへと成長。本作でも切れ味鋭いカットインを見せてくれるはずだ。

※レアリティの略称はREがREGULAR CARD、J-LEがJAPANESE LEGENDS、J-ATLEがJAPANESE All TIME LEGENDSを表しています。

レアリティ	選手名	所属クラブ名	ポジション	身長	体重	国籍	オフェンス	ディフェンス	テクニック	パワー	スピード	スタミナ	トータル	日本語スキル名
RE	ガリー・メデル	ボカ・ジュニアーズ	DF	172	71	チリ	14	15	13	12	12	18	84	フルメタルジャケット
RE	アリエル・オルテガ	リーベル・プレート	FW	170	67	アルゼンチン	15	7	18	12	14	10	76	絶対指揮権
RE	マルセロ・ロンバ	CRフラメンゴ	GK	187	80	ブラジル	6	16	11	17	11	10	71	滑らかなセービング
RE	エルナネス	サンパウロFC	MF	180	76	ブラジル	12	13	14	15	14	18	86	緩急自在のパスワーク
RE	ニクラス・ベントナー	アーセナル	FW	191	84	デンマーク	16	6	14	18	14	14	82	勇敢な飛び込み
RE	ブラニスラフ・イバノビッチ	チェルシー	DF	188	86	セルビア	10	16	10	18	15	14	83	空中戦の覇者
RE	ジェイミー・キャラガー	リバプール	DF	185	83	イングランド	10	18	13	17	13	17	88	アルバートドック
RE	マイケル・オーウェン	マンチェスター・ユナイテッド	FW	173	70	イングランド	19	5	15	12	18	11	80	勝負の嗅覚
RE	フェルナンド・カベナギ	ボルドー	FW	181	78	アルゼンチン	18	4	17	15	13	14	81	ポイントゴーラー
RE	バフェタンビ・ゴミス	リヨン	FW	184	77	フランス	16	6	13	16	17	15	83	刹那の開眼
RE	ヨルク・ブット	バイエルン・ミュンヘン	GK	191	91	ドイツ	11	17	15	17	10	10	80	不屈の攻撃参加
RE	マコト・ハセベ	VfLボルフスブルク	MF	179	72	日本	12	12	15	13	15	18	85	エターナルラン
RE	シモン・ポウルセン	AZアルクマール	MF	184	76	デンマーク	11	11	12	13	13	17	77	広大なクロスレンジ
RE	マレク・ヤンクロフスキ	A.C.ミラン	DF	183	82	チェコ	13	13	14	16	15	14	85	熟練のオーバーラップ
RE	フィリップ・メクセス	ASローマ	DF	187	82	フランス	10	17	13	18	14	15	87	大胆不敵のディフェンス
RE	イバン・コルドバ	インテル	DF	173	73	コロンビア	8	19	11	15	17	13	83	迂直のディフェンス
RE	ファビオ・グロッソ	ユベントス	DF	190	82	イタリア	13	12	13	16	15	15	84	サイドの刺客
RE	フッキ	FCポルト	FW	180	75	ブラジル	17	4	15	19	16	12	83	インクレディブル
RE	マキシ・ロドリゲス	アトレチコ・マドリード	MF	180	79	アルゼンチン	16	9	15	15	16	15	86	タレントリーダー
RE	セルジ・ブスケッツ	FCバルセロナ	MF	189	73	スペイン	13	12	16	15	13	16	85	攻撃につなげるディフェンス
RE	グティ	レアル・マドリード	MF	182	78	スペイン	14	9	18	12	14	13	80	虹のループ
RE	ヘスス・ナバス	セビージャFC	MF	170	60	スペイン	16	8	18	8	18	15	83	シザースカット
RE	ホアキン・サンチェス	バレンシア	MF	179	75	スペイン	16	8	17	15	17	14	87	ボーリングマシン
RE	ジュゼッペ・ロッシ	ビジャレアル	FW	173	73	イタリア	17	6	17	13	18	15	86	ライフルショット
J-LE	アキラ・カジ	ガンバ大阪	DF	177	73	日本	11	16	11	14	15	19	86	ラウンドトリップ
J-LE	アレサンドロ・サントス	名古屋グランパス	MF	178	69	日本	14	9	16	13	16	15	83	サザンクロス
J-ATLE	ルイ・ラモス	ヴェルディ川崎	MF	181	69	日本	?	?	?	?	?	?	?	悟りのパス
J-ATLE	ショウジ・ジョウ	ジェフユナイテッド市原	FW	179	72	日本	?	?	?	?	?	?	?	ジャストミート

WCCF 耳寄り情報2 あて先は〒330-9091 郵便事業株式会社 さいたま新都心支店 私書箱103号「WCCF EXカードキャンペーン事務局」。ちなみにエクストラカードはカルロス・ベラ(アーセナル)、ブレーノ(バイエルン)、ダリオ・クビタニッチ(アヤックス)、クラウディオ・マルキジオ(ユベントス)、マティアス・フェルナンデス(ビジャレアル)と、かなり通好みな5選手だ。

チーム戦術の鍵を握る新システム&新カード情報を紹介!

ベースボールヒーローズ 2010 ウィナー

ついに稼働となった新バージョン。今月は全タクティカルスキルのリスト&新カード情報を公開!

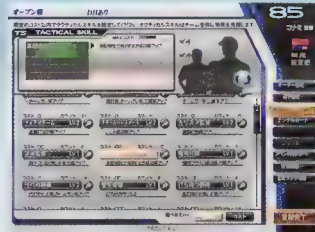
BASEBALL HEROES 2010 WINNER
- ■メーカー：KONAMI
- ■ジャンル：野球トレーディングカード+オンライン対戦マスビデオ
- ■操作方法：専用コンパネ+トレーディングカード
- ■発売日：9月22日(稼働中)
- ■使用基板：—

新たな監督スキル「タクティカルスキル」を使いこなせ!

ついに稼働となった『BBH2010』。今月は数ある新要素から、チーム戦術の鍵を握るであろう新システム「タクティカルスキル」に注目していく。

「タクティカルスキル」とは、従来の監督スキルを大幅に進化させたものと言えば分かりやすいだろう。これまではチームの試合展開により、ランダムで決められていたスキルが、『BBH2010』ではプレイヤーが自ら選択することが可能になった。

内容は走攻守やベンチムード、経験値関連まで、全51種類にもおよぶ。各種スキルにはコストがもうけられており、コスト5以内で自由に組み替え可能で、必要とあらば毎試合ごと変更ができる。ただし、初めから全てが解禁されているわけではなく、特定の条件を満たすと解禁されるものもある。

今回は全タクティカルスキルの一覧を記載したので、プレイ前のシミュレーションに生かしてほしい。

タクティカルスキル選択から勝負は始まっている! 選手状態のチェックやスタメン管理など、試合前はなにかと忙しくなるので事前にしっかり準備をしておこう。

気になるスキルをピックアップ!

数多くのタクティカルスキルの中でも注目のスキルをピックアップ! 「采配の妙」は激励を含む、攻防すべてのサインに対応でき、コストは破格の2。「スモールベースボール」は送りバントはもちろん、セーフティーバントにも効果があり、小技の利く俊足打者の選択肢が増える。最後に注目したいのが「VSキャンセラー」。従来ピンチ時の最終手段として[illegible]に使われることが多いVS。一試合に一度しかキャンセルできないが、相手監督の最終手段を[illegible]メリットは[illegible]だろう。

全タクティカルスキル一覧

スキル名	コスト	説明
機動力野球	1	盗塁成功率アップ
フォアザチーム	1	進塁成功率アップ
スモールベースボール	1	バント成功率アップ
こつこつ打線	1	ホームラン率、三振率ダウン
カリスマ監督	1	激励の効果がアップ
逆境監督	1	負けているときヒット率大幅アップ
犠飛打線	1	犠牲フライの成功率大幅アップ
代打の神様	1	代打のヒット率、ホームラン率アップ
孤軍奮闘	1	サイン、指示成功率アップ
データ野球	1	相手の投手攻略ゲージの攻略スピードアップ
鉄壁	1	自分の投手攻略ゲージの攻略スピードダウン
ファン一体	1	自チームのベンチムードが常に一定より下がらない
いけいけ打線	1	得点時のベンチムード上昇率アップ
反骨精神	1	相手の激励でベンチムード大幅アップ
泰然自若	1	自分のベンチムード無視
TSスコアラー	1	相手のタクティカルスキルがわかる
オフェンシブVS	1	攻撃時、VSカーソルが大きくなる
ディフェンシブVS	1	守備時、VSカーソルが小さくなる
コンボアッパー	1	カードコンボの効果アップ
繋がる打線	2	直前の打者がヒットを打つとヒット率アップ
采配の妙	2	采配相性が有利のとき成功率アップ
ビッグベースボール	2	ホームラン率アップ
豪快打線	2	長打率、ホームラン率、三振率アップ
堅牢堅固	2	討ち取りやすくなる
盤石の継投	2	リリーフの防御率アップ
打ち勝つ野球	2	乱打戦のときヒット率アップ
プライド野球	2	敬遠、デッドボールでベンチムードが大幅アップ
氷結発進	2	ベンチムードが低い状態からスタートする
全力発進	2	ベンチムードが高い状態からスタートする
粘り打線	2	相手投手の一打席あたりの球数が増える
ミラクル	2	7回からベンチムードの上昇率がイニングごとにアップ
ガッチリムード	2	守備時のベンチムード下降率ダウン
若手育成	2	若手選手の獲得経験値アップ
ベテラン起用	2	ベテラン選手の獲得経験値アップ
挑戦の報酬	2	相手が格上のとき全選手獲得経験値アップ
VSキャンセラー	2	VSをキャンセルさせる
VSプラス	2	VSの回数が増える
猫の目起用	2	モチベーション上昇率アップ
コンボダウナー	2	相手のカードコンボの効果を下げる
激励プラス	2	激励の回数が増える
ヒットアッパー	3	ヒット率アップ
ムードダウナー	3	相手のベンチムード下降率アップ
リスキームード	3	ベンチムード上昇率下降率大幅アップ
先行逃げ切り	3	3回までベンチムード上昇率アップ
ドンドンムード	3	攻撃時のベンチムード上昇率アップ
過去の栄光	3	旧カードの獲得経験値アップ
守り勝つ野球	3	守備時のベンチムード上昇率アップ
のびのび野球	3	試合中コンディションが上がりやすい
難攻不落	3	自分の投手攻略ゲージ無視
ムードキャンセラー	3	ベンチムード無視
ムードアッパー	4	ベンチムード上昇率アップ

新カテゴリーが次々に登場! 新カード情報

カードカテゴリーが一新された本作。今月も引き続き新着のカード情報をお届けするぞ。メモリアルカードが多い本作は、コレクター心をくすぐるモノばかりだ!

「OPENING CLEANUP HITTER」は各球団の開幕4番打者がカード化される。チームを代表する強打者が軒を連ねる豪華なラインナップ!

「DRAFTED 1st」は前作に引き続き、各球団の今シーズンドラフト1位指名選手がカード化。気になる期待のルーキーに注目だ!

最後に紹介する「Key person」は、今季ペナントのカギを握る注目選手がカード化! 前作までの「Great」と同じく、パラメータはシークレットとなっている。

読売ジャイアンツ
ラミレス(OH)

中日ドラゴンズ
和田一浩(KP)

東京ヤクルトスワローズ
中澤雅人(DR)

阪神タイガース
金本知憲(OH)

広島東洋カープ
栗原健太(OH)

横浜ベイスターズ
村田修一(OH)

北海道日本ハムファイターズ
高橋信二(OH)

東北楽天ゴールデンイーグルス
高須洋介(KP)

福岡ソフトバンクホークス
今宮健太(DR)

埼玉西武ライオンズ
中村剛也(OH)

千葉ロッテマリーンズ
金泰均(OH)

オリックス・バファローズ
北川博敏(OH)

※「OH」は「OPENING CLEANUP HITTER」、「DR」は「DRAFTED 1st」、「KP」は「Key personの略になります。」

今月も新要素をバッチリ掲載!

新たに判明した追加要素を『SFC』情報とまとめてお届け!

Shining Force CROSS RAID【クロスレイド】

AMショー出展のインプレッションに加え、存在が明らかとなった新種族&新ボスなどの最新情報を一挙に公開!!

シャイニング・フォース クロスレイド
■メーカー：セガ
■ジャンル：ネットワークアクションRPG
■操作方法：アナログレバー+5ボタン+タッチパネル
■稼働日：2010年冬稼働予定
■使用基盤：RINGEDGE
■ネットワークシステム：ALL.Net

頼もしき仲間と強敵を得て戦いは新たなるステージへ!!

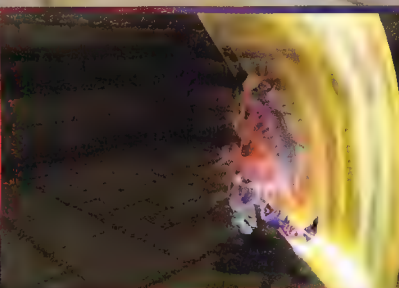
9月中旬に開催されたAMショー会場にて、プレイアブル出展されていた『シャイニング・フォース クロスレイド』。実際に体験できたショーVer.では、最大6人まで協力プレイ可能なレイドイベント「大防衛戦」を初公開! 難度は低めに設定されていたようだが、フィールドを高速で移動可能な新規ギミックや、結界石（防衛拠点）が二つに増えたことで、以前に増してパーティ全体の役割分担が重要に。

また、「レール上を移動する結界石を守りつつ、敵陣の中を進んでいく」といった、別ルールのレイドイベント「侵攻戦」もアドバタイズ上で披露されていた。

新武器タイプ・魔導器は、魔法の属性（スキルタイプ別2属性）が特殊動作で入れ替わるため、操作感覚からして完全な別モノ。魔法スキル主体のため、MPの消費量が激しいなど、他武器とは違った立ち回りが要求されそうだ。

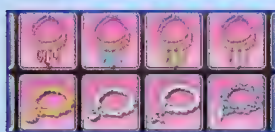
新たな種族として……“バードリング”参戦!?

エルフに次ぐ新たな種族として、その存在が明らかとなった“バードリング”。種族特性は、器用度が高めで、フレイルと魔導銃が得意武器とのこと。また、ビーストハーフと同様に、「鷲（ワシ）／梟（フクロウ）／鴉（カラス）」の3タイプからカスタマイズで選択可能なようだ。

『クロスレイド』で導入される6人協力イベントは「レイドイベント」と呼ばれ、「大防衛戦」とは別ルールのイベントが多数用意されているようだ。

従来の武器タイプにも、新スキルや特殊動作が追加予定!? 詳しくは続報を待て!

『SFC』シャイニング・フォース クロス 新たなレア装備品を開放!

9月中旬より、全国協力クエスト&防衛戦のクリア報酬として新たな装備品が追加された。いずれもブローチ&バングル上位互換とのレア装飾品で、付加される特殊効果の枠数は最大三つ。「幾千の砲火」以上で獲得できるぞ!

アミュレット&ブレスレット

物攻%が付くブレスレットのパワーやテクなどは人気の一品。ウィズダムに先行投資もアリ!?

冒険者たちを待ち受ける強敵“トリニティー”

AMショーにて公開された、新しいボスキャラ。テンペスト（風&地属性）／ヴォルカノ（火&闇属性）／グラシア（水&光属性）の三体によるパーティ編成で、これまでに無いタイプの連係技などを使ってくる強敵だ!!

三位一体の連係技「トリニティーブラスト」!?

★オフィシャルサイトでもプロモムービーを公開中!!→http://shining-force.jp/cross/

BEMANI情報満載でお届け!

BEAT MAXIMUM

暑い夏が終わりを迎えるが、BEMANIシリーズの熱さはまだまだ終わらない!! 最新情報を読んで、音ゲーモチベーションを上げていこう!!

GuitarFreaksXG DrumManiaXG

GuitarFreaksXG
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：ギターシミュレーション
■操作方法：5ボタン+ピックレバー
■稼働日：稼働中
■使用基板：—

DrumManiaXG
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：ドラムシミュレーション
■操作方法：7パッド+2フットペダル
■稼働日：稼働中
■使用基板：—

JukeboxとX-Trial#3が始まり、ますます盛り上がる『ギタドラXGシリーズ』。今回のボス曲は、なんとあのゲームサウンド界の大御所とのコラボレーション曲だ!!

X-trial #3 『COMBO Trial』開催!

10月4日から『ギタドラXGシリーズ』の公式大会であるX-trial#3が開催! 今回のルールは「COMBO Trial」となり、いかにコンボを繋げるかが勝利のポイントとなる。また、『ギタドラXG』携帯サイトで、ライバル登録を行ない、大会情報メール受信設定を「受信する」に設定すると、ライバルに大会ポイントが抜かれたときにメールで教えてくれるようになるぞ。そのほかにも大会へ参加すれば、終了後に新曲が解禁される予定だ。腕に自信があるなら、実力試しも兼ねてX-trialに参加してみよう。

EXTRA Rush 最終ボス曲公開

RPGミュージック界の巨匠が『ギタドラXGシリーズ』に参戦!

Einherjar／植松伸夫とわんにゃん☆パニックス

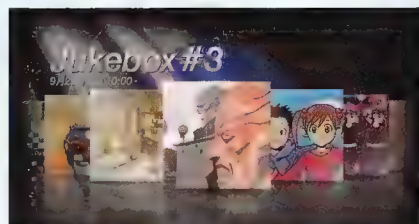
X-Trial 課題曲難度表

曲名	ギター novice	ギター regular	ギター expert	ギター master	ベース novice	ベース regular	ベース expert	ベース master	ドラム novice	ドラム regular	ドラム expert	ドラム master
Before Daybreak	2.20	4.20	6.70		3.15	4.65	7.90		2.35	5.40	7.60	
幻想花	2.75	4.40	6.55		2.60	4.50	6.50		3.30	4.50	7.35	
Shake and Shout!!	3.35	4.45	6.50	8.20	2.40	4.45	6.20	7.00	2.70	4.70	5.80	6.20
Hunter ～どうしても欲しいもの～	2.50	4.00	6.20	7.00	2.30	3.30	6.20	7.30	1.90	3.50	6.60	7.10
Excavation Damage	2.75	4.35	5.50	7.80	3.00	4.00	6.80	7.80	1.80	3.45	6.00	7.00

最終ボス曲難易度表

曲名	ギター novice	ギター regular	ギター expert	ギター master	ベース novice	ベース regular	ベース expert	ベース master	ドラム novice	ドラム regular	ドラム expert	ドラム master
Einherjar	2.85	6.05	7.85	8.80	2.80	4.50	6.20	7.55	2.30	4.80	6.40	7.90

Jukebox#3 スタート!

9月29日からJukebox#3が解禁! ギタドラ総合コミュログでユーザーから取ったアンケートを元に、新譜面が追加されているぞ。Jukebox楽曲は1人でプレーしたときは一曲獲得。さらに、2～3人でセッションプレーをすれば、1プレイで一挙に二～三曲も獲得できる。これを機会に友達を誘ってセッションプレーをしてみよう。

インパクトのあるムービーで話題を呼んだ「MODEL DD5」や「STOP SPINNING ME IN CIRCLES」などの大人気曲が収録。

MODEL DD5

STOP SPINNING ME IN CIRCLES

『GuitarFreaksXG』『DrumManiaXG』みんなで遊ぼうキャンペーン!

『ギタドラXGシリーズ』では9月29日～10月20日の期間限定で、「みんなで遊ぼうキャンペーン！」を開催。期間中にセッションプレイ(GFXG二人プレイでも可)を行なったプレイヤーに抽選で『XG』シリーズオリジナルe-AMUSEMENT PASSを合計300名にプレゼント! 応募方法は右記に見えるQRコードから応募サイトへアクセスすればOK。Jukebox#3と同時に開催されるので、友達とセッションプレーで隠し曲を解禁しながら、オリジナルe-AMUSEMENT PASSを応募しちゃおう。

応募方法

A賞・B賞ともに一回のプレーで、一口応募が可能。詳しくは右記のQRコードから特設サイトへJUMPだ!

今回は9月から始まったオンラインキャンペーンの詳細を公開!! まだ解禁曲をゲットしていない人は、今すぐゲームセンターでLet's DDR!!

DanceDanceRevolution X2
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：ダンスシミュレーションゲーム
■操作方法：—
■発 売 日：稼働中(2010年7月7日)
■使用基板：—

新キャラクター
(レナ)

身長	153cm	好きな物	試験後のお休み
年齢	16歳	嫌いな物	納豆
趣味	食べ歩き		

「メクルめく ダンス★パーティー」開催!

9月1日から10月6日までオンラインイベント「メクルめく ダンス★パーティー」が開催されている。ゲームをクリアすると神経衰弱イベントが発生し、見事クリアできれば、ご褒美要素が解禁されるしくみだ。気になる解禁要素は「GOLD RUSH」「DROP」などの人気曲が遊べるようになったり、新キャラクターが使えたりとさまざま。第6感を駆使して神経衰弱を引き当てていこう。

解放するご褒美はクリア後に出てくるパネルによって違う。とにかくパネルを多く完成させることが重要だ。

ご褒美の中には面白おかしいパーティグッズもあるぞ。クールなダンスとのギャップに笑わないように注意だ(笑)。

pop'n music ポップンミュージック18 せんごく列伝

ポップン検定の新作が解禁したぞ。検定内容は下記の表にまとめたので参考にしてほしい。中でも難易度が高いのが「ノーマルスピード検定」。ミス数が重要なので、普段とは違うプレイスタイルが必要だろう。

ポップンミュージック18 せんごく列伝
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：音楽シミュレーション
■操作方法：9ボタン
■発売日：稼働中(1月20日)
■使用基板：—

Des-検定 「Des-Row」の曲を集めた検定だよ

難易度(10段階)	サブ目的	ジャンル名	譜面
1	COMBO 50	デイドリーム ディスコフィーバー バラッド	N N N
2	COMBO 100	コアグルーヴ リンセイ デスボサ	N N N
3	COMBO 150	フォーチュンテイルビート グランジデス ユルポップ	N N N
4	COMBO 200	ミクスチャー デスロック フロウビート	N N N
5	COMBO 250	ヒップロック ハイパンク ヒップロック2	N N N
6	COMBO 300	ヒップロック3 バラッド セツブン	N H H
7	COMBO 400	コスモロジカル マダーロック ヘヴィロック	H H H
8	COMBO 500	UKヒットチャート コアグルーヴ トランスランス	H E H
9	COMBO 500	デスコラップ ガバ フォーチュンテイルビート	E E E
10	COMBO 500	メロパンク デスレゲエ グランジデス	E E E

階段検定 階段の多い譜面を集めた検定だよ

難易度(10段階)	サブ目的	ジャンル名	譜面
1	COMBO 50	パッション ヴィジュアル 秋	N N N
2	COMBO 100	イスタンビーツ ロックギター テクノガール	N N N
3	COMBO 150	フォーチュンテイルビート ヴィヴァーチェ サーカス	N N H
4	COMBO 200	ジグREMIX 大河ドラマ カントリー	N H EX
5	COMBO 250	アジアンコンチェルト ロシア2 プログレ(子供の落書き帳)	H H H
6	COMBO 300	カーニバル ミニマルフュージョン サイバーフラメンコ	H EX H
7	COMBO 400	アンセムトランスREMIX カーニバル サイバーガガク	H EX H
8	COMBO 500	悪魔城ドラキュラ エレクトリカルパレード クラシック4	EX EX H

ノーマルスピード検定 ハイスピード禁止!君はポップ君を見切れるかな?

難易度(10段階)	サブ目的	ジャンル名	譜面
1	BAD 25	ハートフル ライトフュージョン 粉雪	N N N
2	BAD 25	グラムロック 島唄 ポジティブREMIX	N N N
3	BAD 30	ミサ アンセム ティアーズ	H H H
4	BAD 30	モーター5 アイドルガール ライトフュージョン	H H E
5	BAD 30	キュアー キューバングルーブ 島唄	E H H
6	BAD 30	キセキ ケルティックウインド イーラップ	E H E
7	BAD 30	ノクターン ビタースウィートポップ 輪舞曲	E E E
8	BAD 30	スパニッシュバラッド ヘヴン グラムロック	E E E
9	BAD 40	コンテンポラリーネイション4 スペースオペラ ゴスインダストリアル	E E E
10	BAD 40	フォレストスノウ ワールドツアー2 ピラミッド	E E E

jubeat knit
P116・117では、「jubeatknit」で獲得できる称号&取得条件、全535種類を一挙に公開!
称号マニアのプレイヤーは必見だぞ。まだ称号があまり集まってないプレイヤーもこれを機に称号を集めてみてはいかが?

世界で一番、「ビーマニ」愛にあふれた楽園

BEAT FREAKS ビーマニ・ファンカフェ

SUPER STAR 満 -MITSURU- pre. 読者お悩み相談室 You Are my Wife —お前たちはオレの嫁—

「SUPER STAR 満 -MITSURU-」が読者の悩みにズバリ答えていくこのコーナー！ 三回目になる今月も完全な「オンリーワン」解答でバッチリ解決!!

■彼女とbeatmaniaⅡDXを一緒にプレイしたいのですが、なかなか応じてくれません。何かよい誘い方や言葉などがあったら教えてください！（愛知県／リスキーさん）

「ⅡDXをプレイするお前は美しい。そう、とても輝いている。その輝きをもっと……近くで……」と言ってあげよう。しかし、これには相当のオンリーワンスキルを要する。生半可な腕では逆効果になるかもしれないので十分に鍛錬を積んでから実践してほしい。

■作詞家に憧れる専門学生です。曲中の素敵な語りは、どんな時にアイデアがでてくるのですか。（愛媛県／しゃーぷさん）

歌詞に限らず音楽や絵といったクリエイティブなものは、今まで自分が経験した事の積み重ねの中から形となって出てくるものだとオレは考えている。だからさまざまな経験をしていれば自然と出てくるはずだ！

■SUPERSTARさんは、いつもどのような生活を送ってるんですか？ 気になって仕方ないです！（長野県／ひびきさん）

残念ながらそれは秘密だ……なぜならそれはオンリーワンライフだからさ……

■ゲーム好きの大学生1年です。SUPERSTARさんは普段、ゲームで遊んだりするんですか。（千葉県／ナッツさん）

最近は携帯電話で野菜を育てるゲームにハマっている。なかなか育ってくれないが、うまくいったときの感動は何物にも代え難い。

■この前、SUPERSTARさんらしき人影を見かけました！ それも地元の北海道で！ あれはSUPERSTARさんだったんでしょうか!?（北海道／どうみん代表さん）

オレは神出鬼没だからもしかしたらそうかもしれないな……

■次の給料日まで、まだ20日もあるのに財布に5000円しか入ってません！ どうか生き抜くためのアドバイスをください！（東京都／空っぽ財布さん）

生きろ！ と一言で終えたいところだがここは別の角度から考えてみよう。給料日まで5000円もの大金を持っているのだ！ なんということだ！ 5000円もだ！ ポジティブに切り抜けよう。

■毎回このコーナーを楽しみにしてます！ ところで、SUPERSTARさんの膨大な情報源はどこから入手しているのですか。（福岡市／MIBさん）

いつも見てくれてありがとう！ 感性を研ぎ澄ますと自然と情報が流れ込んでくるんだ。あとは幸広-YUKIHIRO-や彩香-AYAKA-から教えてもらったりもしているぞ。

お前たちからのお便り楽しみに待ってるぜ….

SUPER STAR 満 -MITSURU-
Profile
出生の多くが謎に包まれた「ビーマニ」界きってのスーパースター。代表楽曲「She is my wife」でその名を宇宙に知らしめたリビングレジェンド。

音乃の読者イラストコーナー

テーマ:食欲の秋

（大阪府／J・B）

（福岡県／赤松セリ）

（大阪府／SEN@オム）

（広島県／もう翔しか見えない…文月裕）

（神奈川県／もこノイド）

アンニュイなのは、もしかしてダイエット中だから？ いもだけど食欲の秋がにくい！

アリス&ユニ、エミ！ 私も肉まん食べて、お布団でもふもふ昼寝したいです！

次回のテーマは「クリスマス」です!!

お便りはこちらまで！ もうすっかり秋らしく涼しくなりましたね♪ 毎月シーズン先取りのイラストコーナーのテーマは12月の定番「クリスマス」。あて先はbeatraizing2009@arcadiamagazine.comまで。その他、アンケートハガキや、巻末に掲載されているあて先への郵送での投稿もOK! SUPER STARへの質問も同じ宛先で大募集中です！

もっと楽しく、もっと遊びやすく!
新要素&新曲の続報公開!!

ミュージックガンガン! MUSIC GUNGUN! 2

JAMMAショー会場でも出展!
新要素もついに判明!!

ガンコントローラーだけで気軽に楽しめる「ミューガン」最新作の秘密がついに明らかに! 今月は「2」の新要素情報を中心にお届けするぞ!

ミュージックガンガン!2
■メーカー：タイトー
■ジャンル：音シュー
■操作方法：ガンコントローラー
■発売日：2011年春稼働予定
■使用基板：TAITO TypeX2

掲載内容はすべて開発中のものです。改良のため、変更される可能性があります。

9月上旬のロケテストに続き、9月中旬に開催されたJAMMAショーでも、実機が出展された本作。ネットでの話題曲など、新曲の一部もプレイでき、どちらの会場でも常に人の列が絶えない大盛況だった!

さらにこれらのイベントでは新曲のみならず、チャンスタイムの新要素も確認! 従来のトリガー引きっぱなしでも問題無く楽しめるが、この新要素を意識すれば、もっとノリノリで遊べるはず!

新筐体もお披露目! クールな新画面とキャッチーな楽曲が注目を集めていた。

各楽曲のチャンスタイムは、曲のイメージに合わせた配置に。さらにリズムに乗って撃つことで、スコアボーナスが発生するぞ!

担当ライター突撃リポート
ロケテとショー、どうだった!?

まずはロケテでもJAMMAショーでも、ネットで話題の曲が大人気で、広い層のプレイヤーに遊ばれていたのが印象的でした! ほかの人がプレイしている際に、通りかかった人たちも「あれ!? この曲は確か……」といった風に足を止めるため、ギャラリーの数もかなりのもの。この新曲群のキャッチーさは、相当なものかと!

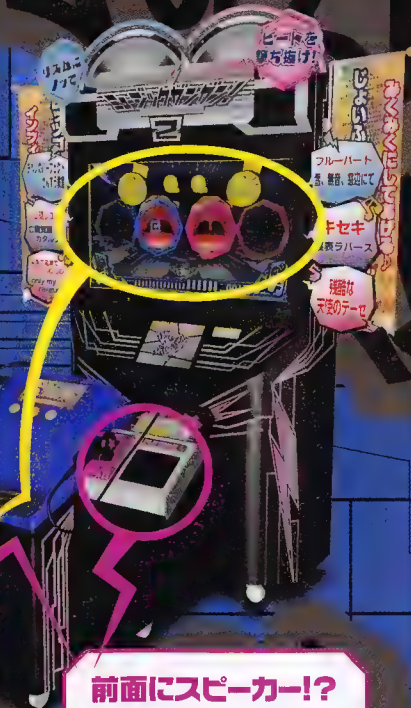
そして実際にプレイしてみると、新画面はカッコイイのみならず、背景と音モンスターの見分けがハッキリしてててとても見やすいです! 音モンスターが口を開くほか、マーカーが円形から八角形になったことで、撃つタイミングも実に計りやすい。チャンスタイムの新要素も、チャレンジするとさらにノリノリになれるので、スコアラーの人以外にも超オススメです!

筐体デザインも一新! ダンゼン遊びやすく!!

各イベントでいよいよ姿を現した『2』の新筐体は右写真の通り、前作と全く違う。黒を基調としたメタリック・デザインに生まれ変わっていた!

さらにスピーカーの位置の改善などもあり、プレイの快適さも進化しているぞ。

プレイ画面についても音モンスターを撃つタイミングが明確になったほか、曲選択時にジャンル名表示を撃てばそのカテゴリーに移動できるなど、快適に遊べる機能も追加。さらなる新要素もあるとのことなので、続報を待ってほしい!

カー以外の各種特殊マーカーにも、分かりやすくなるよう… この通り演出もキレイ。プレイしていて気持ちいい!

前面にスピーカー!?

筐体前面に大型スピーカーを搭載! ボリューム調整機能と併せれば、ゲーセン内でも曲が明確に聞こえてくるぞ。

『ミューガン2』でしか聞けない!? オリジナル曲も超豪華!!

『1』では有名版権曲の数々が印象的だった『ミューガン』だが、『2』ではオリジナル曲も充実することが判明! 下記の通り、現段階で既にこれだけの豪華コンポーザーの参加が公開されている。さらにJAMAAショーでは、本作の主演声優である神谷浩史さん、今井麻美さんがそれぞれソロで歌うキャラクターソングも確認できた! 本作でしかたん能できない名曲たちを、ぜひお楽しみに!

オリジナル曲提供アーティスト

浜渦 正志
(MONOMUSIK)

代表作:「サガ・フロンティア2」
「ファイナルファンタジーX」
「ファイナルファンタジーXIII」 ほか

Sampling Masters MEGA
(SuperSweep)

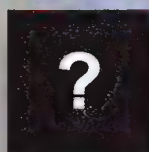
代表作:「リッジレーサー」
「ビートマニア」シリーズ ほか

石元 丈晴
(スクウェア・エニックス)

代表作:「すばらしきこのせかい」
「ディシディア ファイナルファンタジー」
ほか

世阿弥

正体不明の新鋭クリエイター。
しかし、「中の人はゲームミュージック・アニソンなどを数多く手がける人」という噂もチラホラ。

?

版権曲も話題曲多数!

オリジナル曲に負けじと、『2』では版権曲も、もちろん充実! 今月は右表の追加曲が判明した。どれも超人気曲なだけに、稼動がますます待ち遠しい!

エージェント夜を往く	『THE IDOLM@STER』より
Bad Apple!! feat.nomico	原曲:『東方幻想郷』"Bad Apple!!"より
絶望ビリー	マキシマム ザ ホルモン
My Soul, Your Beats!	『Angel Beats!』より

MU-GUNtter ミュージックガンガン!曲がいっぱい♪超増加版! ひみつ情報

『2』の稼動を、腕を磨いて心待ちにするあなたに朗報! 下のコマンドを入力すれば、タイミングマーカーが半分を経過すると消えてしまう超難度モード・HIDDENモードがプレイ可能に! またJAMMAショーでは、『1』の筐体を『2』に差し替えるキットの存在も判明! 地元で『2』を遊びたい人は、新筐体購入をしぶるゲーセン店員がいたらオススメするべし!

HIDDENモード出現コマンド

(1曲目の選択画面で照準を画面外に向けて)青ガンコンでサブボタン2回、トリガー1回→赤ガンコンでサブボタン2回、トリガー1回と入力!

♪ おたまじゃくし ♪

今月もプレゼント!

『ミューガン』のポスターとステッカーを3名様に!

先月のマグカップに続き、今月も『ミューガン』グッズをプレゼント! 応募要項については、3ページにて!

次第に全ぼうが明らかになってきた!!

BORDER BREAK エアバースト

ボーダーブレイク エアバースト

■メーカー	：セガ
■ジャンル	：ネットワークロボットアクションウォーズ
■操作方法	：2グリップ＋6ボタン＋タッチパネル
■稼働日	：2010年秋予定
■使用基板	：RINGEDGE
■ネットワークシステム	：ALL.Net

新作『ボーダーブレイク エアバースト』の稼働が迫る！　今月は、新機体、新マップ、新武器などなど情報満載でお届けするぞ!!

Text：OYZ

新ブランド

新ブランドの一つは"セイバー"。シュライクより若干重量があり、ヤクシャと同じ位置付けだ。エリア移動は3秒の胴体を確認。統一ボーナスを加味すれば、最速のエリア移動が可能となる。

SABER

- ヤクシャと同じ軽量機体
- 統一ボーナスはエリア移動

こちらは"ディスカス"。装甲はBを基準に高めの設定だが、各部位の三つのパラメーターは、統一感が薄い。そのため、ブランド内だけで好みのパラメーターを選び、自分好みにカスタマイズできる。自由度の高さが特徴の機体だ。

DISCAS

- ・ケーファーと同じ中重量機体
- ・統一ボーナスはSP供給率

新武器

レーザーガンや追尾型ミサイルなど、どの兵装も火力がアップ。それぞれ特徴的な武器となるので、新戦法へと発展するかも? ただし、スタンダードな性質の武器は少ないので、適材適所の運用が必要だ。

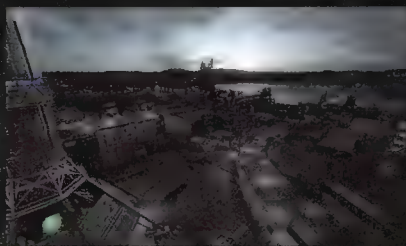
VOLT-01(強襲)

試験型MLRS(重火力)

ネイルガン(支援)

ブレイザーライフル(狙撃)

新マップ

これは「ウーハイ廃棄港」。マップは広いものの、工業用の機器や建物が多く、射線を遮るものが多い。

こちらは雪のマップ「放棄区画D51」。鉄道の高架下や雪の洞窟など、隠れながら進める場所が多い。

ワフトローダー

●空中を浮遊しながら移動可能。

●移動速度は遅いが、火力は絶大!

●3人乗り。一人が操縦席に、2人が後方の銃座に。

"ワフトローダー"は、ブラストランナーが搭乗できる巨大な飛行艇。最大三機搭乗可能で、一機が操縦を、残りの二機が銃座を担当する。移動は遅いので、前線を押し上げるのが役目になりそうだ。弱点があるため無敵ではないが、高火力を活かせば敵コアまでの道を強引にこじ開けられる。

既存要素のパワーアップ

「通り名」や「クラン演習」が追加。また、素材交換やチャット機能の増加など、プレイヤーにうれしい機能が強化されている。

通り名

クラン演習

素材交換

本作より新アバターが2種類追加。老練タイプは、渋みの効いたオッサンタイプ。冷静タイプは、年上目線のお姉さんタイプとなっている。当然、この二人にも多数のパーツが用意されている。これを機に新キャラを作って楽しむのもいいかも!?

東京ゲームショウ
TGS併催!! 新たなページにその名を刻んだのは?

闘劇'10 FINAL
-SUPER BATTLE OPERA-
THE 8th ARCADIA CUP TOURNAMENT

結果速報!!

9月18日～19日の二日間、東京ゲームショウと併せて開催された闘劇'10FINAL。8回目の開催にして新たな一歩となるこの大会、激闘の結果をいち早くお届けしよう。

優勝候補チームが集結した壇上を制したのは!?
BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT

激戦をくぐり抜けた猛者たちによる『BBCS』の決勝大会では、前評判通り強豪チームの【あき☆すた】、【超魔王村】、【大魔王】などが順調にトーナメントを勝ち上がっていった。

中でも、中部地方で名を轟かせる「辻川」(タオカカ)・「超」(ライチ)による【超魔王村】チームは、お互いが取りこぼした試合をしっかりカバーする、チーム戦の理想とも言える形で勝ち進んでいた。決勝では「辻川」がやり込みの集大成とも言える華麗な動きを披露し、関東の有力チーム【大魔王】を破っての優勝となった。

最強プレイヤーとささやかれていた「辻川」が強さを証明した大会となったが、パートナーの「超」も辻川に負けず劣らずの強さを見せ付け、ギャラリーの祝福を浴びながら優勝の喜びをかみしめていた。

左から「超」、「辻川」。

あき☆すた	ドラヒマ
ごろ@愛生命(ラムダ) ふも(アラクネ)	ヒマ(アラクネ) 天下一の傾奇者(バング)

大魔王	超魔王村
悪人(バング) ひろし(ジン)	辻川(タオカカ) 超(ライチ)

WINNER!!: 超魔王村

まさかの6タテ劇を達成したのは――!?
VirtuaFighter5 Final Showdown

当日予選を抜けてきた、「イトシュン」率いる隠れ本命チーム【ロマンシング猿】が、どの枠に入るかに最初の注目が集まった決勝大会。抽選の結果、何と本命【闘獣】のブロックに組み込まれた。

試合の方は、ベスト8まで"ほぼ順当"ともいえる流れだったが、ここで先の【闘獣】対【ロマシング猿】が当たり【闘獣】が敗れる。さらに、「ふ～ど」率いる【ベリーナイス組合】も、壇上目前にして散る。

決勝戦は、関西トップチームの【大新世界】対、準決勝で本命【スターダストクルセイダース】を破った【自由街道】。試合は準決勝でも3タテを決めた「セロリ」が、またも怒とうの3タテ劇を見せ、準決勝から6タテという活躍。見事に【自由街道】が優勝に輝いた。

…「ひらがなであおき」、「森本レオタード」…

ロマシング猿	自由街道
パイダーマン(カゲ) 板橋ザンギエフ(シュン) イトシュン(ブラッド)	せろり(カゲ) ひらがなであおき(ジャッキー) 森本レオタード(ベネッサ)

大新世界	スターダストクルセイダース
じゃが(ゴウ) くろぼ～(ラウ) よろしこ(シュン)	ゴージャスアイリーン(アイリーン) ジョセフ(アキラ) 祐天寺☆羅羽(ラウ)

WINNER!!: 自由街道

※トーナメント表は、個人戦はベスト8以降、団体戦は[illegible]しています。また、[illegible]、「KOF2002UM」は試合ごとのキャラ変更が可能なため、使用キャラは割愛しています。

フロックとはいわせない！ これが九州の実力だ！

鉄拳6 BLOODLINE REBELLION

前評判をものともせず、闘劇'10決勝大会の壇上で最後に立っていたのは「スマイルX」（マードック）、「ねすちゃん。」（デビルジン）、「たたたたたたたたーく」（ラース）という九州、山口の混成チーム【観光メイン】だった。

2回戦で、当日予選から勝ち上がってきた【RevoLution】を、3回戦では鉄拳覇王経験者2名を含む【T&T with K】を破り、ベスト4進出を決めた【観光メイン】は、この日圧倒的な強さを見せていた韓国の【whyworks】と準決勝で激突。総力戦の末、マードック同キャラの大将戦を制し決勝へ。対するは闘劇'08覇者「サンドリヨンぺこス」（ボブ）を擁する【千葉代表】。頂上対決は「たたたたたたたたーく」の若さが【千葉代表】を圧倒。闘劇の鉄拳シリーズでは初となる地方勢の優勝で幕を下ろした。

WINNER！

左から「スマイルX」、「ねすちゃん。」、「たたたたたたたたーく」。

- **観光メイン**：スマイルX（マードック）／ねすちゃん。（デビルジン）／たたたたたたたたーく（ラース）
- **whyworks**：冷麺星人（ロジャーJr.）／narak hof（マードック）／Addoong（アスカ）
- **札幌マスカッツ**：セイキング（キング）／イデ（ボブ）／あぎち（レオ）
- **千葉代表**：パンダマニア（クマ＆パンダ）／ダイパン（スティーブ）／サンドリヨンぺこス（ボブ）

WINNER!!

前評判をくつがえす大混戦！

THE KING OF FIGHTERS XIII

今大会には関東のプレイヤーが多く出場しており、その中でも強豪と呼ばれるプレイヤーが優勝候補とされていた。しかし、前評判の高かったプレイヤーの多くが1～2回戦で敗退。逆に地方選手の活躍が目立ったほかに、これまでノーマークだったシンガポール選手が台頭した。

ベスト4に残ったのは関東の「キャベツ」、中部の「おえっぷ」と「ジャイアン」、シンガポールの「Ho Kun Xian」。準決勝は中部の二人が共に勝ち上がり、決勝戦はお互いを知るもの同士の対戦となった。

そんな決勝戦を制して覇者の座に輝いたのは、K'、ライデン、マチュアを操る「おえっぷ」。ライデンのスーパーライデンドロップを当てる嗅覚に優れていたほか、マチュアの連続技の練習をしたと豪語するだけあって、何回ものチャンスでミスらずに相手を倒し切っていたぞ。

WINNER！

おえっぷ

下馬評通りの東西対決！

MELTY BLOOD Actress Again Current Code

[illegible]以上ぶりの闘劇初出場となった今大会。壇上に進出した八人全員が初壇上という珍しい形になったが、その実力は本物。どのチームも下馬評通りの活躍で勝ち進み、強豪チームが集まる結果となった。

決勝は、関東最強チームの【がる信者】と、関西と元東海の最強プレイヤーが組んだ混合チーム【せめて、ラスボスらしく】という、今大会最有力の2チームによる東西頂上対決となり、会場は期待通りの対戦に大きな盛り上がりを見せた。先鋒戦の「はと」（赤主秋葉）対「GO1」（遠野秋葉）は、怒とうの攻めが面白いように次々と決まり、「GO1」が勝利。大将戦は「いえだ」（琥珀）が徹底した立ち回りからの起き攻めで「レオ」（暴走アルクェイド）を逃がさずに倒し切り、【せめて、ラスボスらしく】が優勝を決めた。

WINNER！

左から「いえだ」、「GO1」。

- **テイルズオブパンツレスリング**：たつや（シエル）／エクス（ネロ・カオス）
- **がる信者**：レオ（暴走アルクェイド）／はと（赤主秋葉）
- **せめて、ラスボスらしく**：GO1（遠野秋葉）／いえだ（琥珀）
- **井野氏に任せた!!**：町田の猛犬（軋間紅摩）／池袋の犯罪者（吸血鬼シオン）

WINNER!!

勝負を決めたのは魂のいきなりオイッス！

GUILTY GEAR XX ΛCORE

16チームという少数精鋭によって争われた本大会の決勝戦は、【チーム赤天狗】vs.【銀と金】の総力戦に。「FAB」のポチョムキンを「フィオガルン（小川）」のエディが、「フィオガルン」を「まさひろ（まちゃほー）」のテスタメントが、「まさひろ」を「少年」のテスタメントが退けるという、一進一退の展開となった。後が無い【チーム赤天狗】の大将「イノウエ」は、強化HITOMIの外側ギリギリからファフニールを打ち込みK.O.するという離れ業を見せ付け、「少年」に勝利。やはり両者譲らぬ闘いとなった大将戦、起き攻めでドリルキックを絡めた中段攻撃を決めた「RF」は、連続技で倒し切れないと判断した瞬間、勝ちたい気持ちにあふれた補正切りいきなりオイッス！ これが決まり、【銀と金】が優勝の栄冠を手にした。

WINNER！

左から「少年」、「フィオガルン」、「RF」。

- **イナゲノツルギ**：イナ（ミリア）／ナゲ（ファウスト）／ミツルギ（ザッパ）
- **チーム赤天狗**：FAB（ポチョムキン）／まさひろ（テスタメント）／イノウエ（聖騎士団ソル）
- **めずらしく近くからきた**：勇（ヴェノム）／ロイ（ソル）／LOX（紗夢）
- **銀と金**：フィオガルン（エディ）／少年（テスタメント）／RF（ファウスト）

WINNER!!

優勝候補の二人が決勝で衝突!

戦国BASARA X

優勝候補である豊臣秀吉使いの「Pizzaカズ」は1回戦から毛利元就を撃破、続く2回戦では当日予備予選を抜けた「じょにお」との同キャラ戦で、壮絶な同キャラ戦による殴り合いを制して壇上へ。準決勝も「にはは」との同キャラ戦だったが、援軍を利用した攻防を制して決勝へ進軍。

もう一方のブロックでは、最強の毛利元就使い「ウェイ=クピン」が冷酷無比なキャラパワーという現実を見せ、有無をいわさず壇上へと進軍してゆく。準決勝で立ちふさがる真田幸村使いの「じゃが」に対しても、きっちりと陸上コンボを[illegible]て勝利。

こうして迎えた優勝候補二人による決勝戦。最狂vs.最強、「Pizzaカズ」vs.「ウェイ=クピン」。最終ラウンドで両者一撃必殺技のチャンスを逃し接戦となったが、最後には本作の最強キャラ・毛利軍の「名も無き槍兵さん」が背後から豊臣秀吉を刺し、決着した。

左ブロック	右ブロック
Pizzaカズ（豊臣秀吉）	ウェイ=クピン（毛利元就）
じょにお（豊臣秀吉）	スライディング土下座（お市）
にはは（豊臣秀吉）	チャージマン健（豊臣秀吉）
信成（織田信長）	じゃが（真田幸村）

WINNER!!

怒とうの勢いで[illegible]

STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE

前評判の高いチームが勝ち上がる中、前回覇者【ピーチパワーボス】が二回戦で敗退するなどの番狂わせも。

準決勝第一試合では、【井上JAPAN】先鋒「クロダ」（ケン）が【KOファミリー】を怒とうの三人抜きで勝利し勢いを付ける。すると、準決勝第二試合でも【巨人軍】「こくじん」（ダッドリー）が【マーベラス・ヒーローズ★】に3タテ勝利。

決勝戦、先鋒戦では勢いに乗る【井上JAPAN】「クロダ」を、【巨人軍】「ヌキ」（春麗）が撃破。負けじと【井上JAPAN】「DDにっと」が「ヌキ」、「こくじん」を撃破するが、【巨人軍】「ハイタニ」がふんばる。両チーム一歩も譲らず勝負は大将戦へ。最後は「MOV」がつなぎの難しいリープ→近距離立ち強Ⓚ→鳳翼扇を決め、【井上JAPAN】が優勝を手にした。

左から「DDにっと」、「MOV」、「クロダ」。

井上JAPAN	巨人軍
MOV（春麗） DDにっと（ユン） クロダ（ケン）	こくじん（ダッドリー） ハイタニ（まこと） ヌキ（春麗）
KOファミリー	**マーベラス・ヒーローズ★**
ケンゾー（ヤン） おちび（ユン） ときど（春麗）	ラオウ（春麗） メスター（ユン） ヒガ（いぶき）

WINNER!!

幕張の地を沸かせた猛者たちをピックアップ!

闘劇'10FINAL名場面集

試合はもちろん、ステージイベントでもサプライズがあった今大会。その名場面をピックアップして紹介しよう。

プロとなった格ゲー神 ウメハラが魅せた!!

今回、[illegible]盛り上がりを演出したのは「ウメハラ」。対空技を真空竜巻で回避→昇龍拳で反撃したシーンは、幕張に最大級の歓声の渦を巻き起こした。

関東、関西だけじゃない! 東海勢が大躍進!

『[illegible]』『BBCS』『スパⅡX』『ストⅣ』の4タイトルで優勝する（※）驚異の活躍を見せた東海勢。地域差をやり込みが上回った瞬間だ。

※団体戦は[illegible]東海勢を含むチームが対象

TGS併催となり世界中からゲーム好きが集う大会に!

より国際色豊かとなった今回。海外からはシンガポール、クウェートが初参加。シンガポール代表（左写真）と韓国代表は、壇上まで進む活躍を見せた。

衝撃!『鉄拳TAG2』発表などイベントも盛りだくさん!

各メーカーによるイベント、発表も充実していた闘劇。『鉄拳』シリーズのプロジェクトディレクター・原田氏からは、『鉄拳×ストリートファイター』の続報かと思いきや『鉄拳タッグトーナメント2』を電撃発表! ほかにもアーケード版『スパⅣ』の実機が会場に設置、『BBCS Ⅱ』や『スパⅣ』はPVがプロデューサーのトークと併せて公開され、ファンを喜ばせていたぞ。

シリーズの人気を不動のものとした『鉄拳TAG』の続編。鉄拳ファンのみならず期待が高まる。

闘劇史上初の偉業達成! 2タイトル同時制覇!

闘劇は複数タイトルに出場可能となっているが、過去8大会で同大会2タイトル制覇は達成されなかった。あの「ウメハラ」さえ超えられなかった壁である……。しかし、今回この偉業が「RF（あーるえふ）」によってついに達成された! しかも人気タイトルである『ストⅣ』&『GGXXAC』でのダブル優勝である。やり込みが、神を超えた瞬間だ。

「RF」は奈良をホームとするプレイヤー。大会にかける熱意で、対戦環境やキャラ差……すべてを乗り越えて偉業を達成! おめでとう!!

アルカディアノベル第五弾

「俺はど」シリーズ第三話

「俺の波動拳が世界を救うII」

原作:名波シュン
メインビジュアル:憂

本編のあらすじ

主人公である泉岳寺キョウヘイは高校一年生。波動拳をなんとか出せないかと妄想し、日々シャドー波動拳を繰り返す。「起立、礼、キャンセル波動拳!」。ある日、ひょんなきっかけから念願がかない、彼の手から波動拳から出てしまう。一変する日々。美少女があらわれた。父さんはゴム人間で妹は投げキャラだって?

でも波動拳って実際何に役立つの?　世界平和?　家族愛?　もっと強い奴と戦いたい?

「神タイトル」、「いい意味で下らなさすぎ」、「明日また生きる意欲が沸いてくる」、「おかげで就職先が決まりました」など、数々の反響を呼んでいるエンタメWEBノベル、「俺は波動拳をあきらめない」シリーズの続編がまたも登場!　今回はワンピースのヒロイン、アオさんの告白と【世界平和部】の驚くべき実態とは?

そして物語は急展開。波動拳を撃てる奴は、もはや平和な生活など望めないというのか!?

「みんな、世界平和部に依頼が来たわよー!」

一週間かけてプレハブの廃屋を大掃除して、何となく部室といえるかなぁと思えるようになったころ、赤ジャージ先生が喜色満面で部室に乗り込んできた。

……依頼?　何ですかそれ。

部室には、リョウコと大野君以外のメンツがそろっている。

「いやー、学校のホームページにハッキングかまして、世界平和部のコンテンツ作ったんだけどさ」

先生、それって軽く犯罪なんじゃないんですか……。

先生は俺のつぶやきを無視して続ける。

「どんな内容だと思う?」

いや、それはこっちが知りたいんですが。

「うーん、三十七度線の治安維持とかでしょうか」

ヨシくんが真面目な顔をして答える。

「ブッブー、はずれ。三十七度線の治安維持に外国の人が出向いたら、世界平和が真逆になっちゃうわよ。ヨシくんもまだまだね」うー、ヨシくんはぐうの音も出ない。

「じゃア、石油資源の均等化とカ」

「先生は図星をつきすぎる質問は嫌いよ。地球は正解だけで回ってるわけじゃないの」

先生は暗に何かを言わんとしている。その意味まではよく分からないが。

「うーン、ニホンゴは、ムズカしいです」

それをどうやらボブは、語学力の問題だと勘違いしたようだ。

「……先生、真面目に答えていいですか」

アオさんが、掃除用具入れのロッカーを改造して作った自称「押し入れ」、を開いたまま逆質問をする。

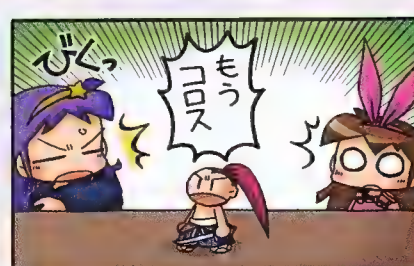
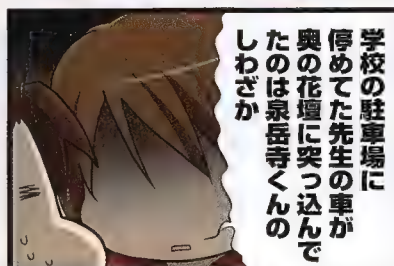
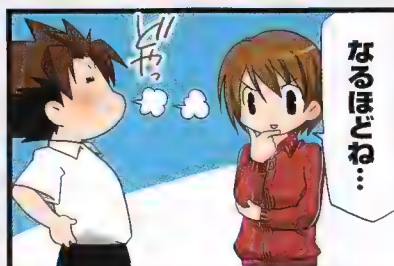
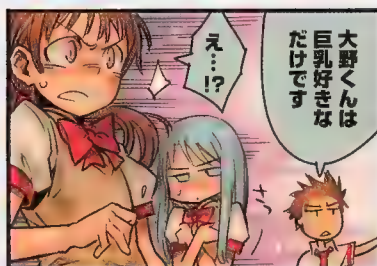
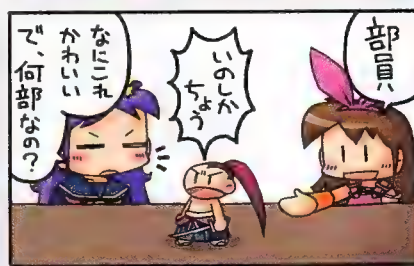
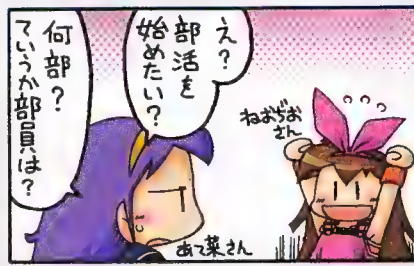
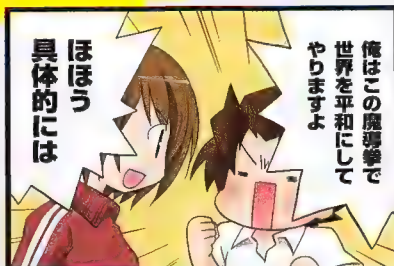
「もちろん」

「……うー」

アオさんは、世界平和の答えを知っているようだ。知っていて、答えるのをためらっている。何で?

「……ごめんなさい、先生。これは多分間違ってないですが、言ったらきっと、キョウヘイさんに嫌われてしまいます……」(本文より抜粋)

皆様こんにちは。名波シュンです。今回は「俺は波動拳をあきらめない」シリーズ第三弾です。メインキャラクターたちが出そろい、物語もいよいよ物語も佳境へと入っていきます。絡み合う複線がじょじょに収束したり、しなかったり。読者の皆さんをあっと言わせるような展開が目白押し、のはず!　赤ジャージ先生の秘密など、サブキャラクターたちにも注目していただければうれしいです。

本編を読むと100倍楽しくなる4コマ劇場

どうもFBCです。リョウコが「スリーアウトチェンジ」だというのを、「もう隠しようもないくらい大きい」ということだと解釈していました。真逆だと説明され、今大きな喪失感に襲われています。(FBC)

魔導拳があればクライマックスシリーズも勝てる!まずはあのダルなんとかというすごい人をとっちめる方向で。魔導拳は脱衣効果付きなので、乙女も大喜びだ! もちろんダルシムのことですけど。(幸宮チノ)

インドアでだらだらした男まみれの部活ばかりしていたので、きらきらと輝くような部活描写には眩しくて溶けてしまいそうです。ぴゃあああ!……ねおぢおさんの腋の下を描いて落ち着こうと思います。(IKa)

ところで今気が付いたんですが、アオさんのうたい文句、「ワンピースのヒロイン」ってなんだかすごいですね!(笑)。何も間違ってないですが! ちなみに次回は「俺はど」シリーズは少しお休みして、現代を舞台にした正統派青春小説を執筆する予定です。タイトルのハッタリ加減には定評のある当ノベルですが、その中でも最高に分かりやすいものになるはず。乞うご期待! ツイッター→http://twitter.com/NANAMI_syun

月刊アルカディア『ラブプラス』現象

とわのウォーカー Vol.2

アルカディア編集部が満を持してお送りする『ラブプラス』リポート!
これを見れば君もカノジョを作らずにはいられない!?

ラブプラス LOVEPLUS MEDAL Happy Daily Life

『ラブプラスアーケード』に続いて、アーケード化プロジェクト第二弾が電撃発表! 東京ゲームショウで多くの人の目を引きつけた、新しいアミューズメントの可能性をご覧あれ。

ラブプラスメダルHappy Daily Life
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：シングルメダル
■操作方法：—
■発 売 日：未定
■使用基板：—

※画面は開発中のものです

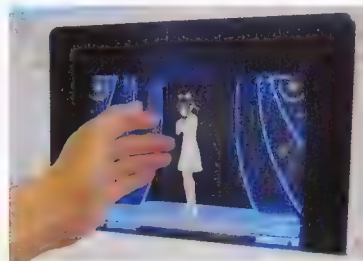
まさかの『ラブプラス』最新作を本誌がスクープに成功!!

東京ゲームショウでとわの案内人が見た!

ある日、突然KONAMIの広報さんから発せられた「アルカディアさん、東京ゲームショウでは『ラブプラスアーケード』以外にもとんでもないものを出展する予定ですよ」との言葉に釣られ、闘劇の準備もそこそこに、「カノジョの様子を見てきます」と抜けだし向かった東京ゲームショウ。そこにはなんと、デキシーズの制服を着たかわいいコンパニオンさんと、『ラブプラスメダル Happy Daily Life』なる謎のメダルゲームがっ……。「ななな、何ですかこれは?」と驚きを隠せない我々に対して、「これは『ラブプラスアーケード』に引き続き、「ラブプラス」の世界をさらに広げる新しい形のメダルゲームです」と答えるスタッフさんの顔からは、これ以上ないやる気と自信が。「それって、カレシだったらやらざるを得ないじゃないですか!」我々がゲームの説明を聞くと、そのとんでもない構想が明らかに! 現在判明している仕様について期待と驚きを持って、がっつりと紹介していくぞ!

すでに発表のあった『ラブプラスアーケード』も大盛況。東京ゲームショウ限定のカードが入手できたのだからたまらない!

カノジョのそこにタッチ!

『ラブプラスメダル Happy Daily Life』の専用筐体には、メインモニターの上部に小さいサブモニターが付いており、ここには、プレイ状況に応じて、カノジョが3Dで表示される。この3Dのカノジョにプレイヤーの手が触れることで、いろいろな反応が返ってくるのだ。ゲームショウに展示されていたバージョンでは、サブモニターに表示されるカノジョのバリエーションは一種類のみだったが、今後の開発の進行とともに、髪型や服装の変化もつけていきたいとのことだ。

3Dコミュニケーターなるディスプレイにカノジョが浮き上がる。……たまらぬ。

メダルゲームで広がる『ラブプラス』の世界

配布された矢印パネルを使い分けてお気に入りのカノジョを移動させ、マップ上のイベントを消化していくことでメダルを稼いでいくのが本作の主な遊び方になるようだ。矢印パネルは使用するたびにランダムで新しいものに切り替わるので、カノジョを思い通りの方向に移動させるにはプレイヤーの腕だけでなく運も必要になってくる。なお、一度に表示される矢印パネルの数は、メダルのBET数によって変化する模様だ。

また、マップ上を移動している人物がいる場所にカノジョを導くことで、イベントが発生し、各地にあるイベントスポットへ向かうことになる。これらのイベントの進行次第では、所持しているメダルの数が増えることもあるようだ。なお、マップ上の人物は、そのほとんどが『ラブプラス』シリーズに初登場のビジュアルとなるサブキャラクターたちばかり。バラエティー豊かな面々はどのようなイベントを起こしてくれるのだろうか!?

プレイ中に特定の条件を満たすと、カノジョとのコミュニケーションが楽しめる「デートモード」が発生する!

「お父さん、リ……リンコさんを僕に下さい!」。真のカレシなら、思わずお父さんに頭の一つや二つ垂れようというもの。

カノジョの両親や友達などもサブキャラクターとして登場! DS版『ラブプラス』では名前や声だけだったあの人たちの気になるビジュアルは!?

ゲームセンターを盛り上げる連動機能も!!

本作は、e-AMUSEMENT PASSのサービスを利用することで、全国のアミューズメント施設で好評稼働中の『GRAND CROSS』でカノジョと一緒に遊ぶ「リアルデート」を体験することも可能だとか。『GRAND CROSS』プレイ中にカノジョが応援してくれるだけでなく、再度『ラブプラスメダル Happy Daily Life』を遊ぶことで、その時の想い出を語ってくれることもある。

これはつまり『GRAND CROSS』すら『ラブプラス』化するということではッ……!?

ラブプラス現象「ちょい」散歩

text=よるん&名波

[illegible]

ギャルズ☆アイランド 萌え萌え♥

炎の恋心が一途に萌える！

格闘ゲーム業界の絶対的ヒロインキャラクターの一人である不知火舞を、「ご愁傷さま二ノ宮くん」シリーズや数々の美少女ゲームの原画をこなす高苗京鈴先生が描き下ろし！　高苗先生らしい健全なおいろけには、ファンならずとも釘付けかも……!?

不知火 舞

通り名	魅惑の女忍者	格闘スタイル	不知火流忍術		
誕生日	1月1日	出身地	日本		
身　長	165cm	体　重	48kg	血液型	B
スリーサイズ	87／55／91	趣味	料理(お弁当作り)		
好きな食べ物	お雑煮、お萩	得意なスポーツ	羽根突き		
大切なもの	おばあちゃんの形見のかんざし				
嫌いなもの	蜘蛛	CV	小清水亜美(KOF XIIIより)		

SNKプレイモアからのコメント

『THE KING OF FIGHTERS'95』の不知火舞ですね。とってもお目目パッチリ＆表情豊かにかわいく描いて頂いてありがとうございます。舞はKOF最新作『KOF XIII』でも華々しく復活参戦を遂げました！　これからもいろんな可能性を秘めたキャラであること間違いなし!?　ひき続き応援よろしくお願いします!!

女忍者は清く美しく!

不知火流忍術の継承者である不知火舞が初めて世に出たのは、1992年のアーケード版『餓狼伝説2』。肌の露出の多い真っ赤な衣装を身にまとい、世を忍ぶ忍者とは到底思えない華やかさを持って世にデビューし、以降はSNKブランドを代表するお色気キャラクターとして広く知られるようになった。初出演から15年以上の時を経た今でも彼女のファンは多く、今年度の夏に稼働した『THE KING OF FIGHTERS XIII』では、多数のメディアに大きくクローズアップされて登場したことも記憶に新しい。

一見派手に見える彼女だが、その内面は一途にアンディを慕う乙女であり、そしてその恋心が闘う理由になっていることがほとんど。しかしながら、当のアンディは、恋人関係になった後も結婚という話題に消極的。結婚を夢見る彼女が、幸せをつかむのはいつのことか想像もつかないが、出会いから10年以上がたち、そろそろころあいではと考えるファンも少なくないはず。SNKブランドの格闘ゲームには、ケンスウやロバートなど、意中のヒロインに長い長い片想いをしているキャラクターが目立つが、健気に日々を過ごす彼女の恋くらいは、いつの日かかなう日を見たいものだ。

高苗先生からのコメント

『KOF'95』の舞ちゃんを描かせていただきました！『KOF』シリーズは『'95～'99』までドップリハマって毎日のようにゲーセン通いをしてました。……の割にガチャプレイの粋を超えられなかったのですが。そのため、いつも使いやすい舞ちゃんに頼りきりでした……。当時はアテナ・シェルミー・舞の女の子チーム中心にプレイしてました。

サイン入り色紙プレゼント!
希望者はp003の応募要項を読んでアンケートハガキにてお送りください!

ebiten エビテン ゲーム系グッズ通販専門店!

今月の読者割引番号コード
886198

割引期間2010年10月29日

なんでもすぴ～か～ぴかぴかぴか～ん!

空き缶の裏でもOK

ちり紙の空き箱でもOK

■カラー：ブラック、ホワイト、ブルー、ピンク、グリーン、オレンジ

●新伝導スピーカー キャンディーミュージック

商品コード092901

販売価格：1,980円[税込]

読者割引対象 -200円

■電源不要でミニプラグ対応。キーホルダー付き。

蓋を開けると粘着パーツが登場。これをくっつけた対象物をスピーカーに変えることができる面白アイテム。材質などによって音質が変わるので、いろいろ試してみるといいだろう。

フィギュアは飾ってナンボ!

両サイドオープン!

●キャスター付き両面収納機能 CD/DVD/ビデオラック ブラウン

商品コード092902

販売価格：9,800円[税込]

読者割引対象 -200円

■CDなら約564枚、ビデオなら約144本、DVDなら約248枚まで収納可能!!

収納力抜群のラックは、移動も楽なキャスター付き。全部を本やDVDで埋めなくとも、写真のようにフィギュアを飾ったっていいだろう。

「こんな事もあろうかと……」と言いたい人に

ライト付き

●大容量モバイルバッテリー Choiix Power Fort Standard

商品コード092904

販売価格：5,480円[税込]

読者割引対象 -200円

■暗闇での作業でも便利なライト機能付き。

■充電時間：3～4時間※初回時のみ8時間の充電が必要。

完全にバッテリーが干上がったモバイル機器も充電できる、大容量2700mAhのモバイルバッテリー。PSPやiPhoneはもちろん、iPadだってOK！　写真のように充電しながら電源供給も可能なバイパス構造の優れもの。500回使用で85%の容量を保持してくれる。

チェコ軍掘り出しショルダーだよ

チェコ軍でデッドストックとなっていた掘り出し物のショルダーバッグ。A4サイズを楽々収納可能だ。

●チェコ軍ドキュメントショルダーバッグ

商品コード092903

販売価格：4,580円[税込]

読者割引対象 -200円

読者が創るゲーセンの未来

ARCADIA Frontiers

げっつ☆先生：P077-079（CMYK）
田渕健康：P080（マジアカ、銅雀台）
カイゼルちくわ：P081-084（グレースケール、大瀑布）

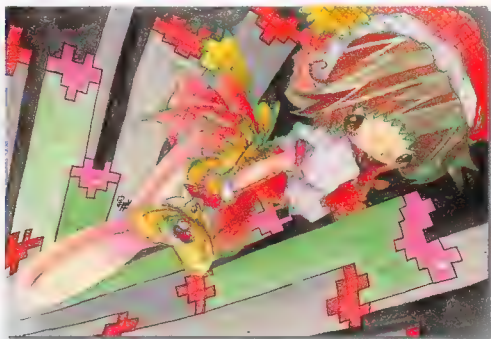
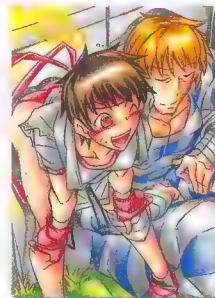
闘劇優勝者たちも決まったし、ゲームショーも終わったしでひと段落。かと思いきや、休息など無い我らアーケードゲーマーの投稿コーナーは、今月も全力疾走!

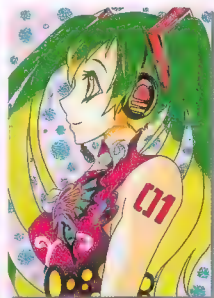
今月のACE!

（福岡県　武術師某さん）

アフロCMYK

ここはアーケードゲームのカラーイラストコーナー。[illegible]巴バトルのお知らせも見逃すなっ!

（福岡県　宇月絵夢さん）
☆恋の呪文はパラリラポポポ！魔法の少女クララのヒミツ。

（愛知県　十六夜月華君）
☆その闘いは、今年の秋の紅葉をさらに燃え上がらすことうけあい！

（東京都　良月君）
☆今日もいい汗かきつつも、石つぶてをさがす囚人かな。

（大阪府　Aす君）
☆おおっと。戦士は休日でものっぴきならねえのです。

（神奈川県　葵ひなた君）
Ⓗボディソニックで、あのお尻がムズムズする日々が帰ってくる!?

（福岡県　ありあさん）
☆もはやゲセンを代表する歌姫といってもいいでしょ！

（東京都　左右さん）
Ⓗ時間の止まった箱の中、人形の見る夢の輪舞曲。

（宮城県　ステレオキャスター君）
☆走って良し、ドリブルして良し、無回転して良し。最高の7！

（長野県　ソフトバングさん）
☆冷酷非常なその姿。対戦者にふとももを気にしているヒマなどは皆無！

（山口県　水縹ロコさん）
☆使用キャラにしたくなるの、わかります！　武器満載感とか惚れちゃうZE!
（でもスキあらばギターケンドーを使いたがる担当ゲツリ）

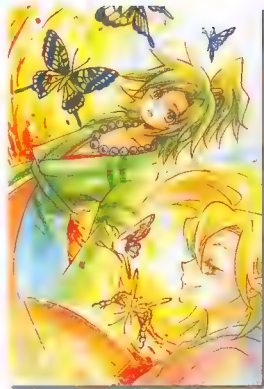
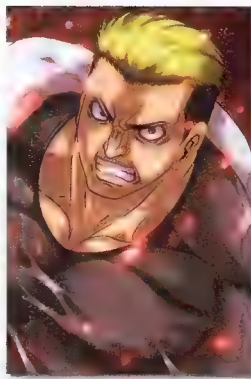
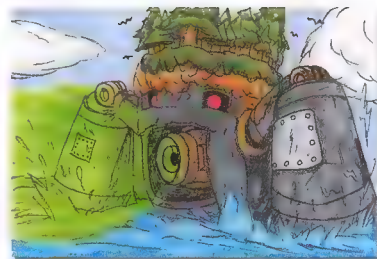
（茨城県　ボルシチ!ドラ!!さん）
☆いまだかつてないラブリーな木人に、みんなメロメロ！

三つ巴バトル開催のお知らせ

サンタクロース（主にヒゲ）げっつ☆	VS	トナカイ（獣キャラ）ちくわ	VS	くつ下（ニーソックスなど）ケソ

担当同士がその投稿量を競い合う三つ巴バトルが、今年もやって参りました！　クリスマス気分全開の今年のテーマは"ヒゲ VS 獣 VS ニーソ"という、これだけ見るとクリスマス感が微塵も感じられない三すくみ！　ページ欄外でそれぞれの担当がアピールしているので参考にしてみてくれっしゃ。ついでにビリとなった担当用の罰ゲーム案も募集中！

A-Fro回覧板　A-Fro鉄の掟！　掲載作品にⒶマークが付いている方には、アルカディア特製図書カードをプレゼントしております！　また、コメントの頭に付いているHマークは、その投稿者がホームページを運営されているというマーク。本誌WEBサイト内の投稿者リンクにて、一カ月間URLを公開いたします。チェックするしか！　→http://arcadiamagazine.com

（東京都　宣教師ゴンドルフさん）
Ⓗどうやらこのイラストのメインはミケらしいという事実に、動揺の色を隠せない我らグラスマニアーズであった。

（新潟県　相ヶ瀬満さん）
☆舞い踊るかのようにひらりと変化。それはまるで、美しい蝶々のように。

（東京都　ゲコゲさとる君）
Ⓗ餓狼シリーズでは、ギースとまた違った"悪さ"が魅力でした。

（千葉県　スーパーバーザム君）
☆ちょっとだけカスタマイズズシン。これからの時代、ビームぐらいはうてなくっちゃ!?

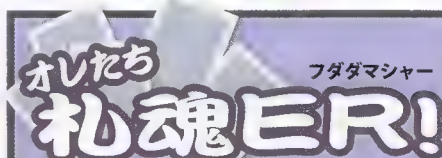
（埼玉県　涼風君）
☆ももも問題は、耳なのかエアインテークなのかだのっす！……ん？

（奈良県　てつみん君）
☆アテナと麻宮そろい踏み。もういっそのこと、歌って踊れる王女でいいじゃない！

（大阪府　ムンク園山さん）

☆七英雄に続いて四魔貴族もやってきた！必死に記憶をよび起こしている人も多いかも？

（北海道　りじ。さん）
☆みんなのアイドルパンダさん。特にノエルはよかったのう……。しみじみ。

（東京都　大沼ヨシザネさん）
☆怒涛の新作ラッシュとなった今年の夏。秋になってもこの熱気は収まらねっす！

（新潟県　佐倉信士君）
☆イメージはステージ3。こういうシチュエーションイラストも燃えますなあ。

オレたち札魂ER!（フダダマシャー）

集え、カードゲープレイヤー！　なんて言ったものの、今月だけの突発コーナーだというのはヒミツ。

（東京都　四条さん）
Ⓗネットワーク終了は残念ですが、シャイニングフォースクロスもオススメですよ！

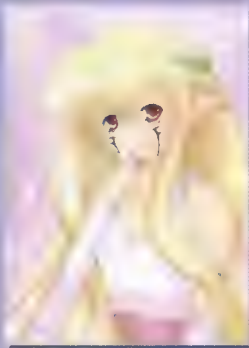
（福岡県　赤松セリさん）
☆最近増えつつあるキッズカートゲームイラスト投稿量次第でコーナー化も夢じゃない……!?

（埼玉県　三雲さん）
☆長く続いた冒険も、一旦終了。一緒に戦った仲間たちへ、ありがとう

（神奈川県　ギスカル君）
☆その美しき姿に惹かれて、痛い目を見ぬようにせねばっ！

A-Fro回覧板　三つ巴バトルの担当を決めるハイテクあみだくじの結果、ヒゲ（たぶん一応サンタクロースのハズ）担当となったげっつ☆です。なにやら2年ぐらい前の三つ巴でもヒゲ担当だった気がするのは、呪いですか？呪いのヒゲなのですか!?　略すとノゲ!?　こうなったらヒゲの地位向上のため立ち上がるしか！　あなたの清きヒゲキャラ（付け髭可）をお待ちしております！　略してキヨヒゲ!!

（北海道　犬飼多美代さん）
☆大蛇さえをも薙ぐその炎には、燃えたろ？　どころか消し炭必至！

（大阪府　YU☆3君）
Hこいつは永遠のシーソーゲーム！　勝者は人類かダークストーカーか（タテマエ）。

（東京都　よしみ君）
☆この星が誇る三大ディーバ。その活躍の場は、もっぱらゲーセン！

（千葉県　ミサオさん）
H出撃準備はいつでも完璧！
今日もまた、ちょっとそこの最前線まで。

A-Fro アニバーされィ団

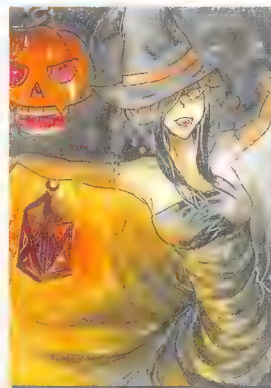
アルカディアの10周年や、お気に入りゲームの○周年をお祝いしまくっちゃおう団！　今月はアルカデ10周年お祝いイラストが大集合！

（広島県　森本マイヤー君）
☆そりゃあガンバリますとも！　それにつけても郵便屋の陰謀か、おのれ消印ッ!!

（青森県　水玉うるるさん）
☆バースデーケーキにのせて、届け10年分のこの想いっ！　これから先もずっとずっと、一緒に歩いていきまっしょい。

（青森県　五森セキさん）
☆初掲載作品と同じ、FAT BOYの昔想像図……ッ!?　とととってもスリマー！

ハロウィンからもみじまで 秋色アーケード

車窓の風景も、日ごと赤く色づく今日このごろ。だがしかし、ハロウィンだって黙っちゃいなかった！　トリック・オア・トリートですのよっ！

（静岡県　あいのさん）
☆おおう、どうやらくりぬいたカボチャとはガイコツさんのためにあるような形状ですなあ。

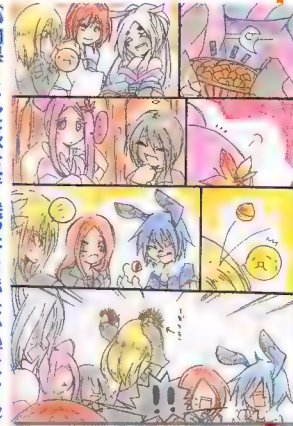
（新潟県　濫觴神封魔さん）
☆この季節、ハロウィンやらバンドやら怪しい液体やらで大忙しっ!?

アフロ工芸部

先月号に引き続き、今月もアーケードゲームに関する工作物を大紹介！

（埼玉県　ぽるさん）
☆折り紙の風船も、ちょっとした工夫でこの通り。再現度高ッ！

（茨城県　mikoko君）
H武士道だとか修羅道だとかは置いといて、とりあえずもみじ狩りとシャレ込むのっさ！

（福島県　森園泉さん）
HM・M・G★。毛利元就ガンバ★とか、もみじ饅頭ギャラクシー★とか？

（静岡県　こんな秋を全く送ったことがないハズキさん）
☆今炸裂する、必殺のサイレントいが栗ボンバー！　確かに栗拾いってなかなか機会がないっすなあ。グムー。

A-Fro回覧板　この夏サービス終了となるタイトルがいくつか出たため、ここ数カ月はそういったイラストが多かったアフロ。しかし、そんなサービス終了となったゲームでの投稿も、アフロではずっと募集中！　マニアックなレトロゲームなんかも、どんどこさお待ちしております。あのゲーム○周年じゃん！　なんて気付いたら、「アニバーされィ団」などもオススメ！

投稿するぞり

覇者の証 ダイナマイトビギンズ

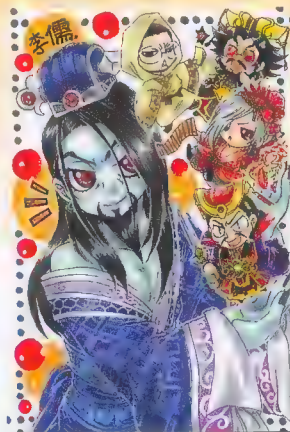
殿ッ！　夏が終わったからといって、安心してはなりませんぞ。秋こそ収穫の季節、これまでに積み重ねた戦いの経験を、存分に活かして戦功を重ねて下さいませっ！

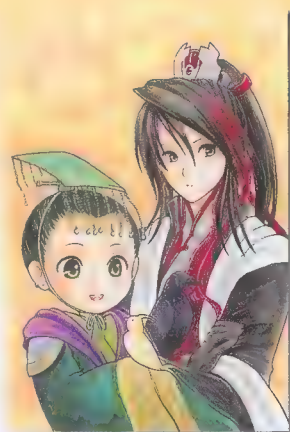
（埼玉県　ヨネヌマさん）
H父親以上に大胆不敵！　大虎殿は、どのカードでも自信満々な表情ですな！

（千葉県　蒼樹さん）
…鋭さと美しさが共存する張春華殿。その視線は、些細な穴も見逃しませぬ。

（宮城県　はなやか涼子君）
☆さあ、いっせいにハートを飛ばす練習でござる！南蛮兵（男）の皆さんもツラそうですな。

（神奈川県　未虎さん）
☆新バージョン稼働初日に引く強運とな！この涙は、最終兵器級の威力!?（男子に）

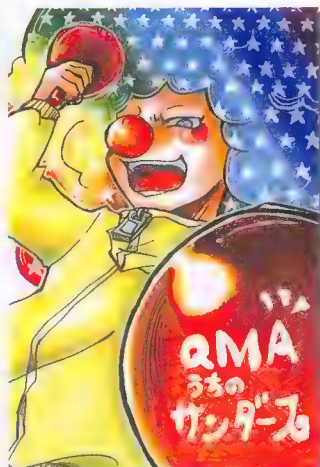
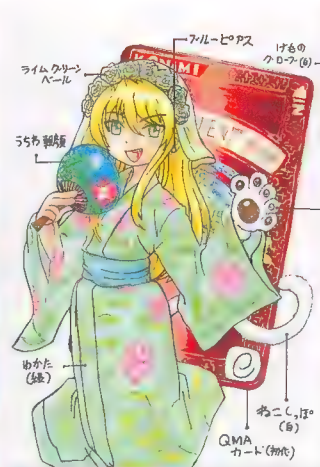
（石川県　チーパオさん）
H蜀建国前夜に劉備を支えた軍師二人。戦いの外では、おふた方ともホンワカしてそうですな。

（福岡県　皐月トミィさん）
☆実はバラエティ豊かな李儒殿カード。しかし闇の取立ては怖すぎですぞ！　ニギニギ。

（東京都　かのこさん）
☆宅配ピザも天下三分の計！曹操殿だけ大きめのピザをとったりして。

（大阪府　J・Bさん）
☆可能性を秘めて帰ってきた劉禅殿。蜀の新時代を築けるかは、殿の采配次第ですぞ！

今回はカスタマイズ特集！

マジアカ 美術倶楽部

今月のマジアカ美術室は、皆さんが使用されているキャラクターのカスタマイズ特集！　個性豊かな衣装カスタマイズが楽しめる本作、皆さんはどのようなコーディネートをされているのでしょうか！

（広島県　温井川天祐さん）
☆揺るがぬ人気のネコミミ装備！ピコピコ動くのは魔法の力。

（愛知県　バクレツ丸さん）
☆もうほとんど面影がない（笑）バクレツ丸さんのサンダース。帰ってきてほしいですよねー。

（東京都　QQQ君）
☆趣味が詰まったQQQ君のシャロン！　昔のマジアカ仕様のe-アミューズメントパスは捨てられませんよねぇ。

（神奈川県　黒坂カヲル君）
☆ゲーム中アイテムではないですが「インド人Tシャツ」着用のメディアさん。これはいいコラボ！

A-Fro回覧板　今年も降霊もとい恒例の三つ巴バトルがやってきた！　実は前回、前々回の罰ゲームがまだ終わってない田渕健康が今回担当するのは、クリスマスプレゼントには欠かせない「靴下」！　ニーソックスはもちろん、サイハイソックスや地下足袋をフィーチャーしたイラストを大募集！　クリスマスネタと絡めるといい按配なので、振るって応募してください。寒そうな格好のいろはサンタとか描いちゃ駄目なんだからね！

A-Fro サミット 2010

去る8月28日、ついに開催された第二回A-Froサミット! 社員食堂「殿堂」を占拠し、前回サミットの2倍以上の投稿者の皆さんをお招きできたこの一大イベント……その概要を、いち早くご報告ッ!!

画材や作業期間の長さ、こだわりやうろおぼ絵(何)などの、ほかの投稿者のヒミツも交流で判明してホクホク顔の皆さん。御影道行さん提案の色紙持ち寄り企画にも、左の写真のように多くの参加者が!

OK、[illegible]世界を[illegible]!? 25名の[illegible]!!

猛暑が居座る開催当日、サミットは毎度おなじみのケソ遅刻の後(もはやスルー)、『アルゴスの戦士』、ベーマガ、『アウトフォクシーズ』、チップは俺の嫁など、不穏な(?)単語が飛び交う自己紹介を経て、本編に突入となりました!

まず質問コーナーでは、事前にアンケートで募集した編集者側への質問と回答(編集作業やコメント捻出にかかる時間、など)が飛び交った後、投稿者の方へ向けての質問も発表されました。中には「巨乳派? 貧乳派?」などの破壊的な質問もありましたが、実は100均の色鉛筆が画材でビックリな方がいたり、作品のネタが出ない際には「くだらないものでもまず何か描いてみると、そのうち新しいものが浮かぶ」との答えに皆で感嘆したりと、投稿者同士のきずなが深まっていき……。

その後、そんな空気に大斬りをかますうろおぼ絵東西戦(お題:ソニック・ザ・ヘッジホッグ)や編集部からの私物(廃棄物?)プレゼント抽選会などを経て、サミットは無事閉会。ご歓談と修羅場を共に過ごしたことで、この25名の皆さんは一丸となったことでしょう!!(多分)

寄せ書きいただきました!

当日はうろおぼ絵などのイベントのかたわら、大きな色紙を各席に回しまして25名分の寄せ書きを作っていただきました! 掲載ページの都合でモノクロですが、実はフルカラーで描いてくださった方も多く……眼福眼福! カラーで見たい人はアルカデ編集者におなりッ!! 御影さんの企画で持ち寄っていただいた色紙ともども、編集部にて大事に保管させていただきますッ!

当日集結した投稿者の皆さま

会田惣	せのお東
アフロ	でばいそ
うなばら依吹	NAGA
Aす	バクレツ丸
AC30号	はなやか涼子
遠藤おまめ	ひよこ
きな子もち	御影道行
QQQ	ムンク園山
葛篭きりや	よしみ
桜井ハズキ	吉本正(仮名)
さま	陸道零弐
瀬尾啄也	良月
せつそん	

(敬称略、五十音順)

A-Fro 10周年企画 後編

現在投稿募集中の企画

募集テーマ 10年前は○○してました

- 当時の生活
- 本誌購読や投稿のきっかけ
- 当時ゲーセンに行っていた回数/月
- この10年で劇的に変わったこと
- ハマっていたゲーム
- 今後のゲーセンについて
- 当時の友人とは今……

などなど、10年前のことをkwsk!

募集テーマ バンザイイラスト大集合

- バンザイをしたキャラのイラスト
- 背景は何も描かなくてOK
- 全身を入れる(構図は問わない)
- 掲載予定は10周年ラストのNo.131

A-Fro ツイッター ※ハッシュタグ#afro_arcadia
http://twitter.com/arcadia_afro

A・Fro回覧板 当日投稿や差し入れで会場を盛り上げてくれた皆さまへ、この場にて感謝をば! 神奈川県 へっぽこ君、新潟県 濫觴神封魔さん、青森県 五森セキさん、静岡県 小鳥遊みどろさん、ほか多数の皆さま、感謝の極みです! きっと今回一致団結した皆さんは、二つ巴でも我が獣部に某和風メイドや七英雄、獣耳などの投稿をくださるに違いない!(←台無し)

アフログレースケール。

サミットリポートに続きましては、モノクロ通常営業コーナー「グレスケ」の始まり始まり～。イラスト、文章、そのほか諸々で、徒然なるままにアーケーダーの日常を描かれィ！

PDAより…「ヘト」。でんでんでんでん伝説の馬敗目指して三千里(ほどり)た聞こえる。

（鳥取県　コニャック君）

今回も多数の案が！三つ巴案投稿を紹介

三つ巴バトルのテーマ、「着物vsゴスロリvsチャイナ服」なんていかがでしょう？

……ハイ、ただ単に私がゴス系イラストを描きたいだけです。

（福島県　森園泉さん）

☆こんなところでもゴスゴス帝国復興に尽くすアナタに最敬礼ッ！

擬人化、ブリス、逆ブリスで対決！とかどうでしょう……？

（広島県　温井川天祐さん）

☆ヱ村がテーマに入っていないのに、それよりも数段危険な気が!?（汗）

普段見ることの少ない、レースゲーム（担当・ケソ氏）、キッズカードゲーム（担当・ちくわ氏）、メダルゲーム（担当・げっつ☆先生氏）でどうでしょう？

（新潟県　佐倉信士君）

☆げっつめが大苦戦しそうで、よさげだったのですが……。（←酷）

（群馬県　NAGA君）
☆ユリさん、ひそかにハブられッチ。

（千葉県　きな子もちさん）
☆なんとも微笑ましいお二方の日常。
でもホアすら敬語を使う、小さな大女優なんだぜ!?

赤いカー
ロケテストを思いながら
目線予想。（ネーーョ）

（高知県　WDK君）
☆うむ、だいたい合ってる。
ちょ、そこ全身ツッコミはやめて!!

あなたは版権曲派？オリジナル曲派？

☆No.123のぽるさんの「『jubeat』ではライセンス曲とオリジナル曲、どちらを多くプレイしますか？」との質問への回答投稿をご紹介！

私も遊ぶ時はオリジナル楽曲中心です。ジャンルの幅が広く、各アーティストの個性を知っていると、新曲が気になって選びがちです。

ライセンス曲は『jubeat』を始めた時、遊び方や難度を把握するのにお世話になりました。

（兵庫県　アルルハイジさん）

その日の初めの方は版権の簡単な曲で指を慣らして、徐々にオリジナルの高難度曲に移行しています。レベル別ソートマジオススメ。

結構まんべんなくやってますねー。どの曲も、どの難易度も譜面が練られていて楽しいですから。

（京都府　dash君）

☆回答のほとんどには、譜面の面白さ次第でどちらも！　とのお言葉が。やはり楽しさが最優先基準!?

WARNING!! 『バーストAC』大反響

『ダライアスバーストAC』！　今年の冬は暑そうだぜ！

（千葉県　ひいらぎ君）

☆ここからは殺到中の、『ダライアスバーストAC』への反響を一挙紹介！

たしかに、今度の冬は……この夏よりも暑くなるかもですぜ！

祝・『ダライアス』、アーケードに復活!!　超うれしいのだが、三十路に突入している現在、どこまで私がゲームに対応できるのかが心配。

それと専用筐体だから、入荷してくれるゲーセンの数も心配……。

（北海道　A.君）

☆実は最も多かったのがこの意見。『ダライアス』ファンはほぼ三十路以上なワケで……。タイトーさんが配慮してくれることに期待!?

あの、プレイ中にお尻のムズカユイ感覚が再びッ!!

（神奈川県　うわん君）

☆ウーハーも復活するのですよ！稼動を心待ちになされィ!!

A-Fro10周年企画

10年前は○○してました

10年前のゲーセン思い出や、投稿のきっかけを紹介する当コーナー。
今月も懐かしい時代の思い出が！

（広島県　文月裕さん）
☆家ゲーに逃げちゃらめぇぇえ!?
ちゃんと受験も成功したとのことです（笑）。

10年前から、と言った方が正確なんですけど、BEMANIやってますね（笑）。専門校の同窓会の後、当時通い詰めていたゲーセンに足を運ぶと、何やらボタンの多いポップなデザインの筐体が！　そう、『ポップン』との出会いである。そこから「Quick Master」や「Hi-TECNO」にどっぷりと浸かるハメに。

これに拍車をかけてくれたのが『DDR』。身体全体を使った操作性と代名詞「BUTTERFLY」で、踊る愉しさを教えてくれました。これらが無ければ、今の自分は無かったと思います。ありがとう、BEMANI!!

（岡山県　Djりりあ君）

☆BEMANIが青春な人は多数！　思い出の曲は心に残りますよね。

（山口県　TEN HEAD君）
☆GREAT THING……その偉大なる存在は、幾多の時を超えて。
『バーストAC』での、その巨体と畏怖の程度やいかに!?

A・Fro回覧板
【投稿全般・鉄の掟】○全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに！　URLも書けば掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載。○投稿作品は「未発表」のものを。個人のHPなどに掲載する場合は掲載後45日以降にしてください。　投稿作品の返送・転送は致しかねます。あらかじめご了承ください。　締め切り日は「必着」です。
【文章作品投稿規定】○文字数は800字以内にまとめてください。○アフロズがリライトいたします。○E-mail投稿の際は本名、住所などの記載や添付を忘れずに！

アルカディア大瀑布

ゲーセンでゲームに夢中になってたら、暑い季節も終わってた！ そんな夏でも冬眠チックなゲセっ子の胸にもなんかすごい火を灯すカンフル剤、それかモノクロオモロ投稿の集合地・当方「大瀑布」なのですよ大統領。

（広島県　先生マイヤー君）

A-Fro 漫画道場

漫画は国境を越えて人の心に響く、世界共通語！ それは美談ですがさておき、アーケードゲームのオモロマンガ投稿を紹介するがここなのれす。

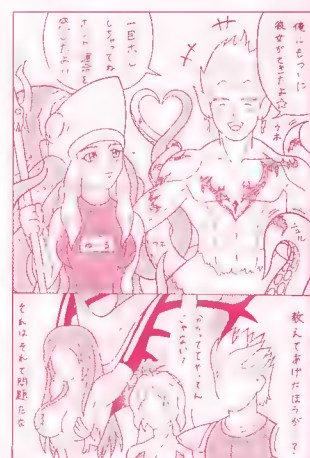
（長野県　まっきーさん）
☆カードゲーマーにはよくあるお話？
いや、スービエ足は滅多に食しませんが。

（長野県　LEG君）
☆そ、そりゃ納得だぜ仁さん!!
バンナムさんは大変な火種をまいた……。

（大阪府　せのお東君）
☆何ッ!? ついにコナミさんもSGを!?
時代が追いついてきたぜ、ししゃもさん！

（神奈川県　ken君）
☆ちょ、落ち着けやアノレゴスの!?
……しかし気持ちは少し分かる（コラ）。

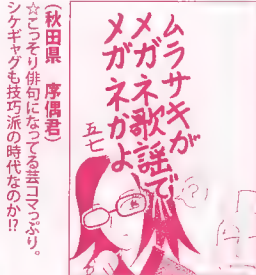
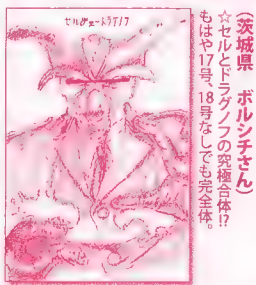
（千葉県　N・H君）
☆エフェクトが実にそれっぺぇ!?
あの破壊力にも、たしかな裏付けが。

（高知県　日我又昇さん）
☆冷たい目元を隠すグラサン。
……見ないであげてください。

（大阪府　作左君）
☆一見すれば、実にお似合いな二人。
プリスの時間が……永遠ならいいのにッ。

（群馬県　並ぶ間が惜しいアフロ君）
☆一瞬勢いにだまされるところでしたわい。
ぽっぷほぷにされてんよォォォ!?

SG闘劇'10 後の祭り。

先月の局地極寒災害・SG闘劇で紹介しきれなかった作品をこっそりサルベージ。このシケ寒さが秋を呼ぶ！

（東京都　QQQ君）
☆「魔法使いサリー」の一節より。
魔法使いなのに力技と来たかッ！（汗）

（秋田県　序偶君）
☆こっそり俳句になってる芸コマっぷり。
シケギャグも技巧派の時代なのか!?

（茨城県　ボルシチさん）
☆セルとドラグノフの究極合体!?
もはや17号、18号なしでも完全体。

（福岡県　あまどれあさ君）
☆モビルスーツも触れればデストロイ
ランドアーチン様ナメちゃあかん、

A・Fro回覧板　【イラスト作品投稿規定】○サイズはハガキ〜A4くらい、比率は3:2（郵便ハガキの比率）が基本！ ○イラスト内に文字を書くなら大きめに。文字などのオブジェクトは端5mm以内は避けてください。【CGデータ作品投稿規定】 カラーモードはRGBではなくCMYKにしてください。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらでもOK。 推奨サイズは7×5cm。解像度は350dpi。 セーブファイル方式はフォトショップ形式（psd）がイチオシ。 作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同梱してください。

ジェンダーブレイク新機軸 プリセル大作戦

男が女に女が男に、性別転換の楽天地な当方。今月も男女の垣根を越えて、キャラの新たな魅力が花開きまくり!?

（福岡県　皐月トミィさん）
☆孫権ちゃん夏バージョン襲来ッ！
その足のまばゆさが賢王の証なのかい!?

（兵庫県　アルルハイジさん）
☆違和感がなさすぎた夏のとある日。COMセリオスたちの一環にぜひ。

（宮城県　銀漢君）
☆いかつく、それでいて艶かしく！
大きめグローブもいい味ですなぁ。

倫理規定は守ります ゲルエロス村

誌面に載せられる範囲でエロスをとことん研究していく、学会注目の当村。地方活性化にも大貢献と評判です。

（千葉県　ひよこさん）
Ⓗグレスケあてのところを村側に奪取！革ジャン版の兄もマネてよりリィさん！（何

（福島県　アラクノフォビ子さん）
☆常識を破壊する服装でしたな……。さすが大悪魔はセンスが違うッ！

A-Fro 中斬利（ちゅうぎり）

お題のセリフを入れた漫画をプリーズ！
座布団枚数争奪戦、今回のお題は、
「みねうちでござる」だッ!!

（福岡県　赤松セリさん）【5枚】
☆昔の復活持ちそそ様復活のフリ。豆板醤はピューと出るもんじゃないです！

（東京都　かのこさん）【6枚】
☆みね無しエモノでもキニシナイ。
ちょ、英霊さんちゃんと導いて!?（汗）

（宮城県　はなやか涼子君）【9枚】
☆ナッちゃんの天然ぶりにマリスもメロメロ。これが不死教団の技だというのかい!?

今回募集のお題

アンタ誰？

今回は赤松セリさん投稿のお題！　こちらをタイトル以外に入れてくらはい。お題投稿も募集中！

いつぞや触れた張マンセーデッキは、結論としてSR張遼を入れた時点で実質騎兵単になりました（完）。そんな珍事はさておき、今月も読者の声をご紹介。

家庭用「アルカナ3」の開発がアークシステムワークスという記事を読んで、「アルカナハート∞ブレイブルー」ってアリかもって思いました。
（埼玉県　花美さん）
[illegible]

ミクも首ターもノータッチだったのに、今やパーフェクト取れる曲すらある。中毒性がやばい――。
（北海道　セシル君）
☆み～くみくにされましたね

まさかアルカディアでヴィッセルの単語を目にするとは（笑）。
（大阪府　ヴィッセルサポのMIZ*P君）
[illegible]

↑（北海道　りじ。さん）
☆業界一ダンディな雑用王子様です。

↑（鳥取県　青い肉汁君）
☆食費と思えば1000円程度軽いッス。

↑（新潟県　相ヶ瀬満さん）
☆一年を超え、二年、十年とぜひ！

↑（東京都　シアカーン君）
☆この猛暑になんとも幸先が良い！

ROOTS26 復活希望!!

↑（兵庫県　美月華夜さん）
[illegible]

↑（奈良県　クラン君）
[illegible]

Shake The アフロヅ

ケソ　この原稿を執筆している時点では、まだサミットの数日前なワケだが……どうYO？

げっつ☆　はいッ!!　当日の暑さ対策に、大量の田辺みさこシケギャグは準備済みです！

ちくわ　……気合いのほどだけは伝わった。

ケソ　ちなみに今回のリポート部分は現段階では白紙で、後から付け加えた原稿なのですよメーン。

ちくわ　地味に制作進行が『ファイティングファンタジー』ばりにカツカツ風味とバレますな。

げっつ☆　サミットに参加してくださった皆さんには、この場をお借りして感謝しまくりんぐっ！

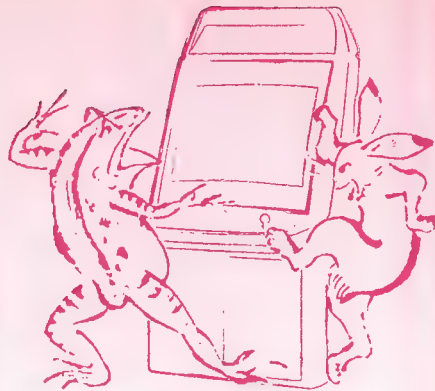
編集小島　参加者の皆さんはぜひ、投稿でアフロヅの悪行をリポートして世に知らしめてください！

アフロヅ　やめて!!　お兄ちゃんッ（龍虎風）

A・Fro回覧板　次回の締め切りは**10月18日（月）必着！**　募要項は82ページ～83ページの欄外を参照してくだされ!!
各投稿作品は128ページのあて先もしくはメールアドレスまで応募してください！

STG業界の重鎮サンダーライガー、ショーに出展しました

トライアングル・サービス藤野社長PRESENTS

知った気になれるゲーム講座 業務用

前号の本コーナーで紹介された、トライアングル・サービスの新作『ペンゴ!』(仮称)。今回は、引き続きその話題を扱います。藤野社長が考える、オリジナル『ペンゴ』の面白さを支える要因、そして、現在製作中の新作『ペンゴ!』に託す思いとは? AMショー出展を通じて感じたことを絡めつつ、今月もいろいろ語ります。

連載第5回 ペンゴラブ。その2

ペンゴ! 出展!

9月9～11日に開催された第48回アミューズメントマシンショーに『ペンゴ！』(仮称)を出展しました。

インストカードを作るのも大事な仕事。

今回は筐体に掲示する操作説明のパネル等を作ったりペンゴのドット絵がカワイイと評判のロケテスト用に作ったポスターをパネルに加工したりして事前準備をし、搬入日に基板とパネルを抱えてブースへ赴き、設営から終了日の撤収作業までAMショーに張り付いてきました。

こんなにショーに関係させていただいたのは、まだ東京ビッグサイトでショーを開催してた時代、当時開発していたシューティングとメダルゲームを同時出展した時以来、約10年ぶり。

●ロケテストとショーの違い

7月末に行ったロケテストでは主に8人対戦、「みんなで遊ぶ」といったことに焦点を絞っていました。対して今回のショーに出展するバージョンは実際にゲームセンターで稼働する状況を見据え、1人で遊ぶモードの拡充をし、さらにさまざまな筐体で稼働する様子を見ていただけるように、16:9画面のワイド液晶筐体、4:3画面のブラウン管筐体で展示することとなりました。

AMショー出展の時の様子。たくさんの方に遊んでいただきました。

●ゲームモードの追加

「1人プレイ」か「2人協力プレイ」をゲーム開始時に選択出来るようにしました。

・1人プレイ

ロケテストと同じ仕様のモード。自分対他のペンゴとの対戦(個人戦)。四人までの乱入対戦が可能。(イベントモード時は最大8人)

・2人協力プレイ

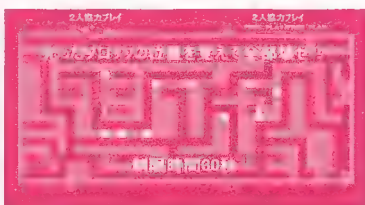
1人分のクレジットで二人で協力して遊ぶモードです。スコアと☆(プレイヤーストック)は共有。対戦も二人対二人になります。(チーム戦)

本作の単純なルールでだれでもすぐ遊べるゲーム性を最大限に生かすとても大事なモードです。対戦のバリエーションを増やす目的もありますし、たまたまゲームセンターに来た人に、ほかのゲームとは明らかに違う見た目に興味はあるけど、どんなゲームか分からない。でも、友達を誘えば遊びやすい。ゲームは人と遊ぶためのツールなので。さらには『ペンゴ』を現役で遊んだことのある世代(40歳前後)とそのお子さんとで遊ぶことを想定したモードです。

◀モード選択画面

ペンゴをリアルタイムで遊んだ世代が小学生になるかならないかぐらいのお子さんにゲームを教えながら一緒に遊ぶ光景が見れたらうれしいと思っていましたが、実際にショーではそういった親子で遊んでいる様子も見られました。ちょっと感動。

それぞれのモードでほかのプレイヤーとの対戦ではないシングルプレイ時、パズルゲームとしてさらに楽しんでもらうために「ボーナスステージ」を新規追加しました。

オリジナルの『ペンゴ』にあった要素を分解して、制限時間内にスノービーの卵が隠されているブロックを壊す「光ったブロックの位置を覚えて壊せ！」、制限時間内にたくさんのスノービーをとにかくつぶしまくる「スノービーをたくさんやっつけろ！」等、当社の「シューティング技能検定」のような、シューティングゲームを構成する、撃つ・避ける・連射といった要素を取り上げて個々の技能を判定する作り方を取り入れました。

ボーナスステージ。通常ステージとは違う頭を使います。とてもパズルゲーム的

オリジナルの『ペンゴ』にはスノービーをつぶす・ダイヤブロックをそろえる・光ったブロックを壊す・迷路の進み方を考える等々、さまざまな要素があります。

『ペンゴ』って、シンプルなゲームって印象があったのですが、個々の要素だけでも楽しいですし、さまざまな要素が絡み合って絶妙なゲームバランスを保っています。『ペンゴ』は知れば知るほど良くできたゲームです。ボーナスゲームを作るのが楽しくて仕方ありません。「パズルゲーム技能検定」とか、「ペンゴ技能検定」といった感じでしょうか。

●最後に

今回のショーはアテンドスタッフとして終日ゲームのそばに居ました。

小さいお子さんだけで乱入対戦に挑んで『やる気アピール画面』では立ち上がって必死にボタンを押している様子が微笑ましかったり、子供はまだ遊びたいけどお父さんに手を引かれて連れて行かれるなんてこともありました。見てると思わず笑顔になってしまいます。

【編集部注:やる気アピールとは?】

オリジナル『ペンゴ』には無い、『ペンゴ!』の独自要素。ゲーム開始前の画面でボタンを押すと、ペンゴが羽を広げて、顔を膨らませるような動きをする。そのアグレッシブな仕草から「やる気アピール」の名前がついた。特にこの動作に意味は無いのだが、連打するとペンゴがピコピコ小刻みに動いて、とても楽しい。

懐かしいとかカワイイとかいろんな声が聞こえました。中には「昔のままなのがいいですね。このまま出して下さい！」、「ペンゴ大好きなんで期待してます！」等々、わざわざ言いに来て下さる方も多数居て大変ありがたかったです。

ペンゴ現役世代から20代ぐらいの若者、さらには10歳以下のお子さんまで、さまざまな世代の方に遊んでいただき、本作のポテンシャルの高さを感じました。

今後の展開はまだ未定ですが、いいお知らせができるよう開発を続けます！

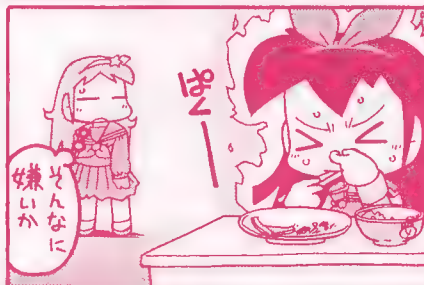
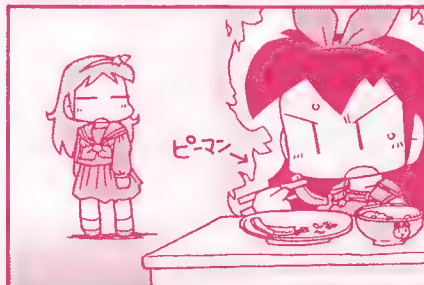
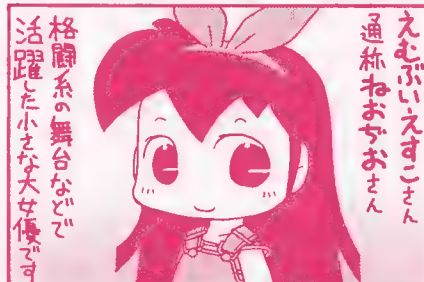
次回予告 さて、二カ月連続でオリジナル版『ペンゴ』の魅力を確かめつつ、トライアングル・サービス版(『ペンゴ!』)の目指すものについて語ってきた当コーナーですが、『ペンゴ』関連の話題はひとまずここらで小休止となります。来月からは題材を変え、少し趣向を変えた記事になる予定です。『ペンゴ!』の続報を楽しみにされていた読者の皆さんは少し残念かも知れませんが、次回も面白いので、どうかお楽しみに!(編集部)

Web版「うごくねおぢおさん」もよろしく!!

某業界擬人まんが

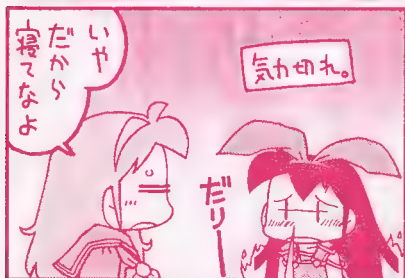
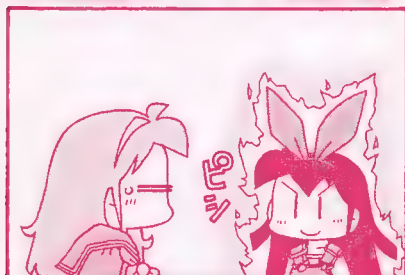
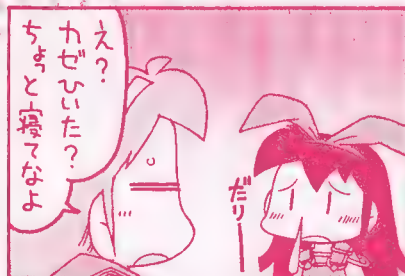
えすえぬ家の人々

えすえぬナデシコ四変化☆

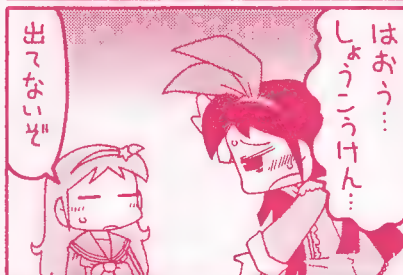
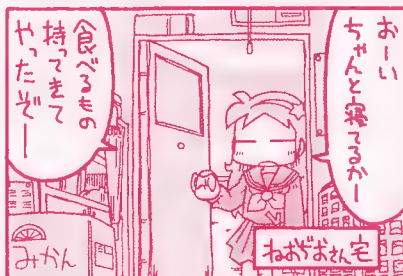
1

ねおぢお

ねおぢおさん

[ピーマンが嫌い]
ねおぢおさんは「ロ○ット８ちゃん」世代かもしれない。

IKaPlofile ハイラル平原で産湯をつかり、アリアハンで運命に目覚め、リルガミンで修業を積んだ新感覚へたれ系漫画家。単行本「P.S.すりーさん」シリーズ（マイクロマガジン社刊）が業界各所にてムーブメント発生中。

貧乏クジ

[いつのまにか治ってる]
一種の記憶喪失かも。表面化している人格のあいだは、ほかの人格に記憶の受け渡しは行なわれない。らしい。なんとなくミステリーなねおぢおさんには、まだまだ秘密がいっぱいなのだ!

気力ゼロ

[ツンデレねおぢおさん]
四重人格の変化フラグポイントは今のところ不明。どこかにボタンがついていて、それを押されると性格が変わったり、変わらなかったりするという未確認情報もある。

万能

[気力ため]
気力があれば超必殺技だって撃てる!

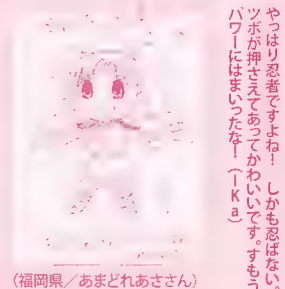
[気力切れ]
さしものねおぢおさんも、風邪には勝てないご様子。ちなみに頭のリボンは元気のバロメーターなのだ(多分)。

特報!! またも新キャラ追加の予感!?

読者の方より新キャラクターのアイディアが寄せられたぞ! そのキャラクターは右に掲載したとおり。これからも新キャラのアイディアなど、巻末に掲載されているアドレスからどしどしお送りください! もしかしたら正式に採用されちゃうかも……?

また、無料コミック配信サイト「コミッククリア」ではミニアニメ「うごくねおぢおさん」が大好評連載中! 本誌とはまた一味違った魅力が楽しめるこのミニアニメ。詳しくはhttp://www.famitsu.com/comic_clear/ までどうぞ!

(福岡県／あまどれあさん)

やっぱり忍者ですよね! しかも忍ばない。ツボが押さえてあってかわいいです。すもうパワーにはまいったな!(IKa)

IKa氏公式ブログ・「IKaのマホ釣りNO.1」もCHCEK!➡ http://ikapani.blog55.fc2.com/

俺にゲーム

今月は「名移植作にエムツー、アリ！」と業界内外で名高い開発会社、エムツー堀井社長が『ファンタジーゾーン』を職人視点でガチ語り！
PS2版『SEGA AGES2500シリーズ Vol.33 ファンタジーゾーン コンプリートコレクション』（2008年・以下『FZ CC』）の制作では、マークIII版『II』を往年のアーケード基板に移植する挑戦をした。その裏話も。「オパオパ（ファン、感動）の涙」編！

ファンタジーゾーン
（と、ファンタジーゾーンII［SYSTEM16版］）

■メーカー	：セガ	■稼働	：1986年
■ジャンル	：アクション	■使用基板	：SYSTEM16
■操作方法	：8方向レバー＋2ボタン	■移植版	：PS2、SS、FCほか多数

今月のゲーム野郎

有限会社エムツー／代表取締役
（http://www.mtwo.co.jp/）

堀井直樹

分裂顔面様と無言のやり取りを交わした瞬間こそ このゲームとの深くて長い付きあいの始まり

いつものように「グラディウス」をやりにゲームセンターに出掛けたときに、そのゲームと出会ったのです。奥まった所に置かれている「グラディウス」に辿り着くために邪魔な筐体をくぐり抜けようとした先に、鬼の形相でこちらをにらむ分裂顔面様。そのゲームの名前は「ファンタジーゾーン」。おお？　なんぞ？　ガンくれよって、殺る気か？　受けたるわ！　なんていう無言のやり取りで、このゲームとの絡みが始まったのでした。アーケードゲームってそういうインパクト大事ですよね。

話が逸れましたけど、「ファンタジーゾーン」ってのは、1986年にセガ・エンタープライゼス社（当時）から出た、横スクロールタイプのシューティングゲーム。それまでのセガのアーケードゲームとは一線を画すあか抜け具合で、当初ボクはこの「ファンタジーゾーン」をセガのゲームとは認識していませんでした。

各ステージは「惑星」という設定になっていて、敵キャラクターや舞台もそれぞれ砂やら水やらをテーマにして描かれていますが、そのグラフィックデザインは脳味噌のどこを突いたらそんな絵が出てくるのか想像のつかない感性で描かれています。「むむ、確かに水のステージだ！」と思いつつも、モチーフがいっこうに想像付かーんと白旗を掲げざるを得ないような、美しくも珍妙な惑星が、それこそどこかで見てきたかのように描かれていましたし、惑星の終わりを締めくくるボスキャラクターは、イコンにも太古の神々を祭った像にも見える独特な印象を与える巨大なオブジェで、どこか遠くを見ているような、それでいて何も見ていないような、悟ったようなその表情をボクに見せつけました。惨了。その結果、大量の残機と大量の100円玉が永遠に失われたのでした。

オンリーワンのグラフィックと軽快で気持ちいい音楽で、ボクの心を魅了した「ファンタジーゾーン」。しかし、その蜜月は長くは続きませんでした。学生の立場では、1プレイ100円のゲームを延々遊び続けることはかなわなかったのです。

でも、幸いな事に、その後はセガ自らが「セガ マークIII」という家庭用ゲーム機に移植。ボクはそれを入手する事で、事なきを得ます。といっても、当時のボクには大枚で、人生を左右する（と書いて道を踏み外すとルビ）大きな買い物だったのですが。

ワン・アンド・オンリーの摩訶不思議世界 開発者となり、その歴史に「IF」を足す

勢い作ってみた！ **SYSTEM16で動く『ファンタジーゾーンII』秘話**

エムツーという会社は、趣味のゲーム好きが高じて道を踏み外した連中の吹きだまり。デビュー作はメガドライブの「ガントレット」で、これも大元はパソコンで勝手に作ってメーカーさんに持ち込んだ代物でした。

SYSTEM16版「II」も、そもそも、勝手に作って担当氏ことセガ奥成氏に持ち込んだPS2版「獣王記」の発売が無ければ実現してなかったかも。勝手に作るよ魂は筋金入りです。

この「II」移植ですが、作成はPCで行ない、SYSTEM16とPS2の両方で動かして開発を進めていました。しかし、売り物になるハズのPS2でちゃんと動かない局面なんかもあったりして……。

割と最初から「II」20周年を狙って進めていたのですけど、SYSTEM16Bにメモリを増設して、勝手にSYSTEM16Cと称してみたり（さらに"D"のネタもあるんで、機会があったら試したいものだ）、オリジナルのあか抜けたグラフィックに追いつくべく手数を重ねていたら、うっかり21周年に突入。

でも、「FZ CC」発売記念イベントでは、池袋ギーゴで実機がゲーセンデビューというサプライズもあり（イベント用に特別出展）、ボクの21年の本懐はおおむね遂げられたのでした。投げ出さないで続けていれば、そのうちなんとかなるモンだね。20周年は逃したけど（笑）。っていうか、いいよね21周年でも、21世紀だし。次は30周年狙いの「III」を妄想しつつ、33周年に備えてみたいものです。秋葉原のゲーセンに「I」、「II」、「III」と並んでるの……いいよなー。

『SEGA AGES2500シリーズ Vol.33 ファンタジーゾーン コンプリートコレクション』について

セガより2008年に発売されたPS2用ソフト。『ファンタジーゾーン』初代を始めとしたシリーズ4作品＋姉妹作2作品＋本稿で収録した最新リメイク版を収録した究極移植集なのだ。収録作は以下。『ファンタジーゾーン』（アーケード版／マークIII版）、『ファンタジーゾーンII・リメイク版』（オリジナル）、『ファンタジーゾーンII オパオパの涙』（マークIII／アーケード版）、『ファンタジーゾーンギア オパオパJr.の冒険』（ゲームギア版）、「スーパーファンタジーゾーン」（メガドライブ版）、『オパオパ』（マークIII版／アーケード版）、『ギャラクティックプロテクター』（マークIII版）

「Ⅱ」が家庭用で登場！　内容大幅増!!
だけど……このビミョーな気持ちは何だ？

当時としては高性能な「マークⅢ」に移植された「ファンタジーゾーン」は、相応の完成度。お家で遊ぶのは、それは楽しいものでした。とはいえ、一通り遊んだころには、やはりアーケード版との差異が気になるようにもなっていました。

そんな中、ゲーム雑誌に「ファンタジーゾーンⅡ」の情報が！　しかも、今回は家庭用！　前作で採用したロムの２倍を誇る２メガの大容量！　マップが増えたり、FM音源で音楽が良くなったりするらしい！（いまの言葉に置き換えると「wktk」の一言で済むのね。便利になったなあ）。

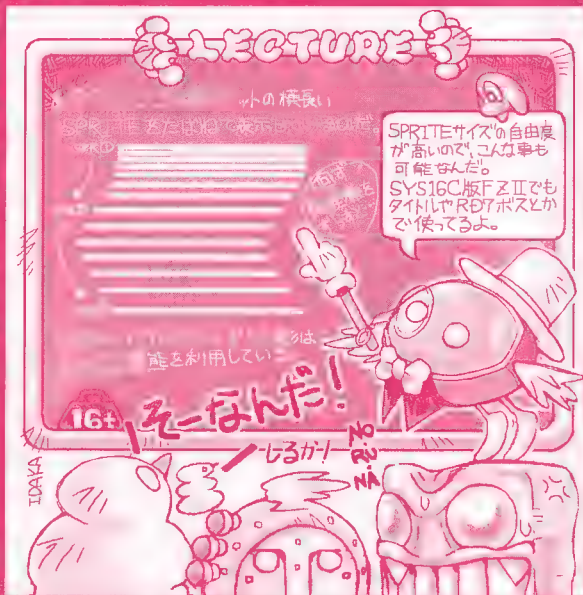
そして、発売された「Ⅱ」は、その期待に違わぬ内容でした。容量が増えた分だけマップのバリエーションは増え、家でじっくり遊ぶために十分に強化された期待に違わぬ……だったはずなんですけど、何か腑に落ちない物が残りました。やっぱり「ファンタジーゾーン」は「ゲームセンターのゲーム」。ゲームセンターで遊びたい気持ちを消し去る事など、とうてい不可能だったのです。

「アーケードゲームは家庭用ぶっちぎりの威厳にあふれる完成度であるべきだ！」みたいな事をなんとなくでも考えるようになったのは、このころからだと思います。背景画面は二枚あって、ボスが出てきても背景がある、スプライト（キャラクター表示の機能）の制限も無くて大きめなキャラクターがたくさん、音楽も豪華なFM音源でなどなど、こんな「Ⅱ」で遊べたら……無事にゲーム制作業の末席に着いても、そんな夢を延々、本当に延々と考えていました。

しかし、チャンスは突然訪れました。ある日、ボクの目の前には「PS2でセガのゲームの「復刻」をする仕事」のオファーと、マニアックなチョイスによる、往年の作品のタイトルリストが!!　もちろんこのリストの中には、この世に存在しないゲームであるSYSTEM16（アーケード基板）版「ファンタジーゾーンⅡ」などある訳はありません。が、しかし、目の前に居る担当氏が「濃い」人物である事は疑いようもありません。その日は軽いジャブのつもりで、担当氏に「SYSTEM16で「Ⅱ」を作りたい」……というネタを披露。そして、担当者からは、その返事に「本気」と書いてマジと読む反応をオミヤゲとしていただいて終了したのでした。wktk。

そんな訳で「まずは勝手にSYSTEM16で「Ⅱ」を作ってみよう。「Ⅱ」の20周年に出せたらいいよね。まだまだ時間はたっぷりだし！」などと考えながら、そのときはニンマリ笑顔で帰途に着いたのでした。その実現がうっかり21周年になっちゃうことになるとは知らずに……。

特別講義　講師・オバオバ教授　「ファンタジーゾーン」ロゴのひみつ

イラスト・古賀恵介

ゲーム内容　～「ファンタジーゾーン」のここを見るべし！～
斬新なアイデアと古典のイイ関係

「ファンタジーゾーン」は、当時「スペースハリアー」や「ハングオン」でブレイクしつつもテーブル物ではチョイと影の薄めなセガ（失礼）から、摩訶不思議でポップなグラフィックと小気味良いサウンドをひっさげて現れました。ステージ毎に変わる美しい背景やキテレツなボスキャラクターたち。コインを集めてお買い物、そしてパワーアップという、当時としては斬新なシステムを備えたゲームでした。

これまでにメディアに掲載された関係者インタビューなどでは、ポスト「グラディウス」を狙っていて、同作の影響を受けたなどのコメントも多い本作ですが、左右の両方にスクロールするタイプのシステム、スクロールマップ端の左右がつながったループする構造、敵基地をレーダーマップとして表示するあたりは、「ディフェンダー」（ウィリアムス）との共通点が多く、興味深いところです。

グラフィック　～「ファンタジーゾーン」のここを見るべし！～
タイトルロゴ描写の知られざる秘密

背景面のグラフィックを横のライン単位でずらしてユラユラと動かす「ラスタースクロール」という表現方法がありますが、「ファンタジーゾーン」でも、ゲームのタイトルロゴがユラユラと揺れています（前ページの写真参照）。これは後にコンシューマー機のゲームで多用されることになる、背景をユラユラ動かす演出の走り……と思っていましたが、ここでビックリ！　このタイトル部に限った話でいえば、あの画面は実はラスタースクロールではなく全部スプライトで表現されています。横に長くて縦に１ドットのスプライトをびっしりすだれの様に並べたものだったのです。

仕事でゲームに触れるようになるまで、なんとなく思い込みでラスタースクロールだと思ってましたが、よく考えてみたら背景面のグラフィックはタイトル画面でもフル稼働していて、そんなゆとりはまるでありません（その分、スプライト方面はよ・ゆ・うの３文字だった訳ですが）。本作ではSYSTEM16基板ならではの機能を使い縦１ドットスプライト敷き詰めワザという想像もつかない方法で実現されていたのでした。さすがに当時のコンシューマ機であんな真似をできる機械はありません。ちなみにアーケードの基板でもあんな仕様のスプライトは、見た事がありません。常に一歩先を行くセガの変態スプライト機能（褒めてます）だと、今でも思っています。また、SYSTEM16には、ラスタースクロールをするときにあると便利で肝ともいえる機能、「ラスター割り込み」がありません。書いてて自分でもびっくり、なんたる。

システム基板　～「ファンタジーゾーン」のここを見るべし！～
セガらしさ全開！　SYSTEM16

SYSTEM16とは、「ファンタジーゾーン」で使われているシステム基板名。正確には「～16A」と改良版「～16B」の二つがあります。

CPU（※当時はMPUって呼んでましたよ）は当時先端を走っていた「MC68000」を搭載。これはそれまでセガが好んで使っていた８ビットの「Z80」から、とてつもなく能力がジャンプアップしています。

そしてグラフィック性能の方は、縦１ドット幅というセガの独自アーキテクチャによるスプライト機能（※他のほとんどのハードウェアは８ドット単位でした）に加え、２枚の独立した背景面＆テキスト表示面から構成された画面仕様。奥行きのある背景構造を持ったゲームを作ることができました。

サウンドは、８チャンネルのFM音源＋１チャンネルのPCM音源で構成。それを動かすために、これまでメインCPUを張っていた「Z80」を使用しています。

どこを取っても強力で、アーケード機と家庭用機の差を見せ付けていました。このハードウエアの削るところを大胆に削って、必要なところを足すと、だいたいメガドライブみたいな機械になります。そりゃ、名機な訳だよね、メガドライブ。

今回は、9月に幕張メッセで開催されたAMショーを、ダップセがリポートしちゃうぞ! と、数年ぶりに本文の内容に即したまともなリードを書いてみた我らかな。

文:ジ☆ダップセ　キャラ紹介&漫画:天野シロ

登場人物みたいな

まさ
ついに個人輸入で『ノーティーベア』を購入してしまうほどに荒ぶってみたものの、意外にビーキーな難度のため完全攻略本が待たれる。

ケソ
ついに意を決してレイジレーサーを目指し教習所に通い始めるものの、教官に最初にドリフトのやり方を聞いてケツを蹴り上げられる。

タキョス
闘劇の準備で多忙過ぎて血尿にじむぜコラ。初めての会場だから勝手が分からないというのもあるのだが、何とか盛り上がってほしい。

FISH ON : 01

ニョタリング鉄の掟

Geek Stink Breath.

～9月9日 幕張メッセ AMショー受付前～

ケソ　シャッハ! ハイ!（シャドー撲針愚）

編集でそ　あれ? 開場前にケソが到着しているなんて珍しいな。

ケソ　ドゥフフ。遅刻しないように、一週間前から幕張メッセの前で野宿してましたYO。

編集でそ　うそつけ!

まさ　よっ、俺の寝床どこ?

編集でそ　ひいいいっ! マセルまで時間前に到着している! どうしたんだ一体!?

まさ　フェフェフェ。我は去年のAMショーからずっと、幕張で野宿してるさなあ。

編集でそ　うそつけ!

ケソ　マセルも遅刻しなかったとは……なんだか嫌な予感がするのう。

電話　「RRRRRRRRR」

編集でそ　お、電話だ。……その嫌な予感が当たったぜ。今日はイタキョーが遅刻しているらしい。

ケソ　おいィ! 折角ダップスが「時間前集合」のギルドリーヴを達成したっつーのによ!

編集でそ　しょうがねえ。今日のAMショーは俺が引率してやんよ。

ケソ　ん、よきにはからえ。

編集でそ　なんだよ、たまたま10年に一度遅刻しなかったくれえで偉そうだなオイ。

まさ　ところで、今回のショーの見どころはどの辺りかね君。

編集でそ　んー、そうだな。注目作は『ダライアスバーストAC』や『戦国大戦』辺りじゃねえかな。基板モノなら『機動戦士ガンダム エクストリームバーサス』や『ブレイブルー　コンティニュアムシフトII』&『NESiCA×Live』ってトコだろうな。

まさ　ホフム。どれもビー、インタラスティンなタイトルばかりさね。

ケソ　『戦国大戦』は割とノズブレ気味ですよ! まさか、三国の時代から戦国春秋の時代にまでさかのぼるとは意外だったぜ……。

編集でそ　中国の戦国時代じゃねえよ! 日本だよ、日本!

まさ　そんな寒いボケをかましちゃダメだぞ田渕君。レッツパーリィの方の戦国時代だよ。

編集でそ　いや、それもちょっと別世界なんすけど。

まさ　まあ、とりあえず会場をダラリ、あ、プセリと練り歩いてみようじゃねえか。

～イントルード開始～

まさ　おお、おるわおるわ。ロケーションの鬼どもが修羅の形相でニュゲミを検分しておる。

ケソ　ま、まさーッ! あの看板を見てつかあさいよ!

まさ　ムッシュ熊雄とな。『芳香剤ムシューダ』のマスコットキャラか。虚ろな目とクマにしてはハンパに長い四肢のミスマッチが、実に猛者ライクなクリーチェルさな。

編集でそ　お、あっちにも熊のぬいぐるみが歩いているぞ。頭に角が生えてるけど、あれって熊扱いしていいのかな。

まさ　あれは『コアックマ』さね。ちなみにキャッチフレーズは"曇りなき眼で世界を見つめ、善のネーションを呼び覚ます☆"さね。

編集でそ　ジャンル問わず熊事情に詳しいんすね。

まさ　フェフェフェ。ダップセの半分はクゥマ、残りの半分は優しさでできておるからな。

FISH ON : 02

祝! 強制退去とダンゼツァー

Hard Too Diehard.

ケソ　クワッ! マセル、あれをご覧あれ!

まさ　おお、あれはアルカディア誌上でもたまに話題になっていた八人同時プレイ可能の『ペンゴ!』だな。実は我は見るのは初めてさな。

ケソ　今回出展されているのは四人同時版みたいですね。ささ、早速

やってみまいか。

～プレイ開始～

まさ　ムス。基本は『ペンゴ』だが、八人中スコア上位の四人から漏れたら残機を失っていくのか。確かにこれは「対戦」だな。

ケソ　プレイ感覚はXBLAの『ボンバーマンライブ』の対戦みたいな感じですかねぇ……っておわあああああ！　上下からブロック同時に飛ばされたら逃げれねえ！　ハメだよ、ハメ！

まさ　フェフェフェ。そのようなウカツなポジション取りをしてしまった己の暗愚さを呪うがよい。常にライバルの動向に気遣っていれば……ってうおおおおお！　上下からブロックを同時に飛ばされたら逃げられぬ！ハメさね、ハメ！

編集でそ　100％同時に飛ばされたらブロック同士が相殺するけど、少しずらされたらヤベえんだよ。

まさ　うーむ。4方向レバー＋1ボタンというシンプル操作ながら、妙に白熱するな、これ。

けそ　操作方法はそのままで、特殊マップバリエーションとか増やしても面白そうですね。

まさ　というか、クリアデモの最中にボタンを連打すると、デジャヴを覚えるペンゴの尻振りが見れるのは何の意味があるのであろうな。

編集でそ　他のプレイヤーにやる気を見せるためのアッピルだろ。すべての操作が何らかの実益に結び付かねば……というのが最近の風潮だがよ、こういう遊び心が入っているのはうれしいところだな。

まさ　いや～、食った食った。

ケソ　ショー会場で食べるヤキソバは最高ですナ。

しもでん　シーメーじゃなくてゲーム的なまとめをしろよ！

FISH ON：03

戦い終わって ～神々の黄昏～

gotterdammerung came when just after the end of the fight.

まさ　クマぐるみが充実していたショーであったが、基板もののクゥマゲームも待たれる。よって『ペンゴ！』の次は『獣王記！』とかも作ってもらいたい。

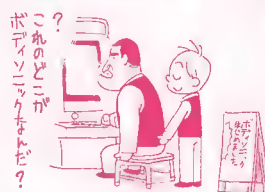
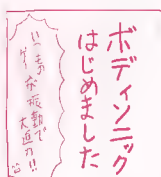
ケソ　そなかじで。

～つづく～

立体貴族出張版

ギョバッ！ ワンダーフェスティバル 2010夏・突貫リポート

去る7月25日、幕張メッセでワンダーフェスティバル2010夏が開催されたゾーっと。毎度おなじみのCHEMICAL REACTIONからは『ナイツオブブラウンド』のパーシバルがおもむろに出展されるなど、今回もなかなかにカオスであった。

左：今パーシバルが熱い！　右上：「OVERWORK」出展のBLUE THUNDER（『サンダークロス』）。右下：「コンフリクト」出展のゴーレム（『沙羅漫蛇』）。

二の二の編集便り

四十二才、早く出せよ（by哲也）！とも、暗剣の異審合めやらぬタキョ入にござんす。いや～しかしウメ様楽しかったなぁ、でも内容はすごくて自称ウメ様ストーカーのそれがしも大満足。惜しむらくは、両日ともメインステージで取材すべきゲームがあったもんで、ほとんどサブステージを見られなかったという……。俺も生でライデンの「ター！」とか陸上コンボとか見たかったなー。ワンチャンDVD出ねーかな（笑）！

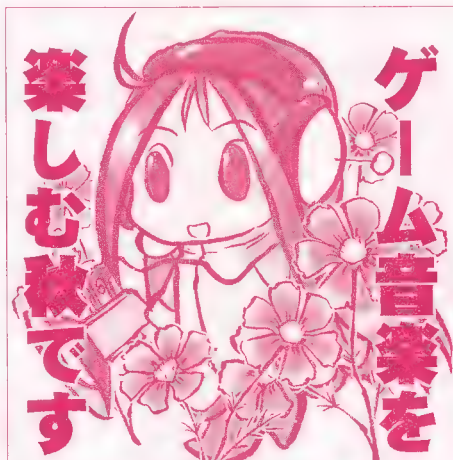
猛者っ子通信

あて先

こもしくは電子メールにて

アーケードサウンド調査団 特別編

Text:げっつ☆先生
イラスト:ワンカップP

先月号の既報通り、コンポーザー並木学氏の初期作サントラ「並木学WORKS 作戦名ラグナロク』(11月発売予定)と『同 雷龍2』(今冬予定)が発表されたが、その後、発売を記念した当時のNMK開発陣「同窓会」が開催されるとの報が調査団に届いた。その会場を直撃取材!

『作戦名ラグナロク』『雷龍2』制作スタッフが集合!!

ゲームメーカー「NMK」同窓会!

当時のメンバーが世紀をまたいで集合! 本人も知らない真実がいきなり判明!?

——今日はよろしくお願いします! まずは簡単な自己紹介をお聞かせいただけないでしょうか?
並木 NMKでは音楽担当でした。それまでもアルバイトで別の会社には居たんですけど、正社員としてNMKに入ったのは92年の4月のこと。今はベイシスケイプのコンポーザー。今も作曲をしています。
ロドリゲス(以下ロド) 『雷龍2』と『作戦名ラグナロク』ではメインプログラムを担当してました。
並木 でもデバッグまでやってたじゃないですか?
ロド あれは遊んでただけだよ(笑)。現在は某社でアミューズメント関係の仕事をしています。
四ツ谷 企画からゲーム内のデータ作成から全部やっておりました。ユーザーさんから「今のきたねえよ!」なんて言われる、いやらしい敵の配置や弾の出し方を組んで、ポリポリと頭をかくのが私の仕事でした(笑)。
並木 四ツ谷さんは『P-47』からで、それ以降のNMKのシューティングにほとんどかかわっていたんです。
折上 グラフィック担当で、まだNMKの超初期作、『アーガス』を作っていたころに入社しました。
並木 このメンバーだと一番古いですよね。
折上 僕はずっとシューティングを作っていたわけじゃなくて、ファミコン用のタイトルを作ったりいろいろやってました。『雷龍2』と『作戦名ラグナロク』では、主に敵関係を手掛けました。今はパチンコ、スロット関連の開発会社の代表です。
並木 折上さんの会社では、本人の他に『ぶたさん』、『はちゃめちゃファイター』、『サボテンボンバーズ』といったカワイイ系のキャラを描いていたデザイナーの方が在籍していますね。今でもデザイナーをやってるんですよ。
——かなりNMK度が高いですね(笑)。ところで、並木さんはなぜ"さんたるる"という通称になったのですか?
並木 入社したときにサウンドの3人目だったから"さん"たるるなんですよ(笑)。入ったころは三太郎って名前でした。
折上 その名前を決めたのって、ロドリゲスだよね。
ロド うん。でもその由来は違うよ。
並木 えっ?
ロド 3人目ってのは確かにその通りなんだけど、その当時、オレの使ってたワープロが「一太郎Ver.3」(通称「三太郎」)だったからなんだよ。
並木 そうだったんですか!? 僕も今まで知らなかった!
ロド 本人がNMKに来る前に、三太郎は決定してました(笑)

ゲーム作りに偶然の産物はナシ NMK作品の「個性」の秘密

——当時の開発の状況などを教えていただけますか?
並木 NMKのシューティング作りって面白くて、プログラマーが直接敵を動かしたり配置するのではなくて、ツールとはいかないまでも、エンジンがまず出来てたんですよ。それを作っていたのがメインプログラマーのロドリゲスさん。あとはプログラムが呼び出すデータテーブルを企画の四ツ谷さんが作ることでゲームが完成してたんです。
——そんな環境でいやらしい配置を組んでいた、と(笑)。
四ツ谷 後ろから敵が出るとか、姿が見える前に画面外から弾が出るとか、そういういやらしいのは多分嫌なことのあった次の日です(笑)。前日にスワローズが負けたとか(笑)。
——『作戦名ラグナロク』の敵にはメカからクリーチャー的なものまで、じつに幅広いキャラクターが登場しました。
折上 世界が有象無象でしたね。
並木 面白ければOKみたいな感じでした(笑)。最後のステージには女の人が出てきたり……。
ロド あれは、「小林幸子」って呼ばれてた(笑)。
一同 そうそう(笑)。
折上 あれは新人の子がやってたんだよね。
四ツ谷 『作戦名ラグナロク』に関しては、最低限コレとコレさえあればあとは何でもいいよって振ったんです。そしたらあんな形になった(笑)。
——ミリタリーっぽい世界なのかな、と思いきや。
並木 だけど、どんどん違う展開になっていく(笑)。
四ツ谷 いつの間にか細胞がウニョウニョしてたり、最後は女の人が踊ってたり、なんだこれ? って(笑)。
——地面への撃ち込みで得点が入るというのも衝撃的で

折上英作:株式会社[illegible]代表取締役社長、プロデューサー。NMKではグラフィックデザイナーとして多くの作品にかかわる。NMKらしさあふれるドット絵はこの人のお仕事。

並木学:コンポーザー。『雷龍2』『作戦名ラグナロク』は音楽を担当。現在は音楽制作会社ベイシスケイプで活動中。今回、通称である"さんたるる"の真の由来が明らかに!

ロドリゲス・エル・ゴロ:謎のメキシコ人ルチャドール[illegible]。『雷龍2』『作戦名ラグナロク』でメインプログラマーを担当していた。NMKシューティングの核となるゲームのエンジン部を作成。

四ツ谷三郎:NMK時代は企画担当。現在はゲームプランナー。最近の代表作は『クロニクル オブ ダンジョンメーカー』シリーズ、『世界はあたしでまわってる』など。

したが、あれは意図的に？
四ツ谷　意図的です。当時、点数稼ぎをするということに私自身が凝ってたんですよ。で、『作戦名ラグナロク』も「稼げる」システムにしたい！　ってことばかり考えてて。
並木　僕ら、PCエンジンのゲームで遊んでいるときでも競い合ってましたもんね（笑）。
四ツ谷　苦労したらそれに報いる点数をあげよう！　という考え方で入れたんです。
——『はちゃめちゃファイター』の右下に張り付かなくてはいけない（※1）、とかもかなりびっくりしましたが（笑）。
四ツ谷　勇気のあるやつには点数をあげよう！　と（笑）。
——『雷龍2』の文字の稼ぎ（※2）も四ツ谷さんですか？
四ツ谷　はい（笑）。あれ、ちゃんとバランス調整したんですよ。必死になればちょうど壊せるぐらいに、2週間ぐらいかけて！
一同　（爆笑）
——では、早回し（※3）もやっぱり四ツ谷さんのアイデアなんですよね？
四ツ谷　そういえばそんなこともやりましたね（笑）。
並木　うまい人がスコアを稼げるというシステムを追求してたんですよね。
——追求した結果で、偶然の産物ではない？
四ツ谷　偶然のものは多分ゼロですよ。ゲームを作っていく上でスタッフから何でこうなんだ？　とかやっぱり出るんですよ。そこで根拠を持ってこうだからだ！　って言えないと最後まで作れないんです。
並木　ところが『湾岸戦争』では着陸稼ぎというのがありまして（※4）、これがゲームの本筋と全然関係無い稼ぎだから説得力が無い（笑）。これは四ツ谷さんではなく弟子の方の仕事なんですが、師匠としてはどうなんですか？
四ツ谷　今度会ったら叱っておくよ（笑）！

スタッフ全員がその分野のプロだった こだわりが独自の世界を創った

——当時のNMKについて教えていただけますか。
折上　うちは基板製作からやっていたんですよ。
四ツ谷　それがかなり強みだったね。
折上　絵の話ですと、私が入ったころはレバーとボタン二つで1ドットづつ描いてました（笑）。で、毎日ロムにデータをセーブして帰るっていう。
ロド　フロッピーディスクじゃないんですよ。
四ツ谷　そうそう、ゲジゲジロムに焼くんだよね（笑）。
折上　デザイナーの作業机すべてにレバーとボタンと、むき出しの基板でロムライターが付いていて。
ロド　かなり後になってディスクが付いたよね。
並木　開発環境っていうとパソコンがベースになるイメージがあると思うんですがそうではなく、実機の基板に近いものにマウスではなくレバーとボタンで絵を描いて、保存もフロッピーディスクではなくロムに焼いていたんですよ。
折上　レバーで絵を描いていたのは多分当時の他の会社さんも同じだったと思う。ただ、ウチはそれを社内内部で開発して、逆にそれを他社へ持ち込んだりとかもしてたんですよ。
——NMKのキャラクターはすごく作り込まれている印象があるのですが。
並木　それはデザイナーの方の、こういう絵が描きたい！　って想いが強いからじゃないですか？
折上　うん、それはみんなあったと思う。
並木　動きにもこだわりがありましたよね。アニメーションが充実していた。あとはキャラクターの半透明機能もNMKのデビュー作の『アーガス』からありましたしね。
——その機能は、まだ他社のハードには無かったのでは？
並木　どこもやってなかったですよ。レーザーとか爆発とかタイトル画面の飛び散る玉とか。あのおいしそうなやつ（笑）。
ロド　そこら辺はやっぱり、基板から自社で製作していたということが大きいよね。
並木　そういったハード設計も含めて、NMKのスタッフは皆、各分野のプロフェッショナル集団だったんですよ。
——当時のゲームの制作は、皆さんが同時並行して作業を進めていくような流れだったんですか？
四ツ谷　大体同時でしたね。企画が先行しているのは最初の1週間ぐらい考えてる時期だけ。今回はこんな風にやってみたいんだって言ってエンジンを作ってもらって、リストを作成してこの辺りの敵よろしくってデザインにお願いして。そうやって皆が動いている中で、さらに私はああしようこうしようって考えていく。
折上　今でこそ、ゲームを作るときには、まず世界観を共有するためのイメージボードみたいなもの作るのだけど、当時はいきなり中身を作り始めてたよね。
並木　音楽もペラ紙一枚で作り始めたりしてましたよ。
四ツ谷　企画書だとか仕様書の中身がどうこうじゃなくて、毎日会社で顔合わせて、あそここうやってよ、そここうやってよって言いながら作ってましたね。
並木　毎晩のように四ツ谷さんに飲みに連れて行かれて（笑）、そこでディスカッションされてたんですよね。相当勉強になりました。
四ツ谷　あれがあったから、皆にNMKカラーが染み付いたのかもね（笑）。
並木　何か考えるときは飲んでましたよね（笑）。
——出来上がったものに対して、ああしておけばよかったとかはありましたか？
四ツ谷　私の個人の考えでは、後悔するぐらいなら次のものを考えたいのが本音ですね。10年ぐらいたった今なら多少はあるかもしれませんが、作った直後は全くありませんでしたよ。
並木　その点は音楽も同じでしたね。本当に時間が無い場合でも、その中で全力投球するしかやり方が無いんで。いつも腹括っているのは事実ですね。
——もしもの話ですが、このメンバーで『雷龍3』や『作戦名ラグナロク2』を作ろうというお話があったら？
四ツ谷　何も言わずに喜んでただ作りますよ。
並木　同人でもいいから作りたいって、折上さん言ってましたよね？
折上　言ってたね、去年（笑）。
四ツ谷　あー、本気で作りたくなってきた（笑）！
——今回のCD化を楽しみにしている方へ一言お願いします。
ロド　両タイトル共、稼ぎなどいつまでも楽しめるゲーム。その曲をCDで楽しんでいただければと思います。
四ツ谷　どちらのタイトルも私自身遊んでいて楽しいので、これを機会に、知らない方にも興味を持って遊んでいただければうれしいです。
折上　汗と涙のドット絵を思い出すいい作品ですので、サウンドとしてでも改めてまた蘇ってもらえればうれしいですね。
並木　10年以上CD化を待ってくださったファンの方々へ、まずは感謝の気持ちでいっぱいです。想い出に残っている方から今回興味を持たれた方まで広く聴いていただければと思っております。また、これを機会に家庭用ゲーム機のダウンロードコンテンツで復活、なんてことになればうれしいですね。
四ツ谷　そうなったら一番やりたいのはオレ自身だけど（笑）！
——実は、今、この近所のゲームセンターで両方とも稼動してますよ。
一同　おおっ！
並木　それじゃあこれから皆で遊びに行きますか！（※5）
（2010年9月10日　秋葉原にて）

■アルバム情報■

『並木学WORKS　～作戦名ラグナロク～』
（発売：スーパースィープ／発売日：11月予定／価格：2,625円（税込）／CD1枚組／各曲2バージョン収録）

『並木学WORKS　～雷龍2～』
（発売：スーパースィープ／発売日：今冬予定／価格：未定／CD1枚組／各曲2バージョン収録）

今月の最新アーケードサウンドアルバムニュース

仕様	発売日		価格	収録曲	発売元
iTunes	配信中	ガイアアタックフォー オリジナルサウンドトラック	単曲／150円・アルバム／1200円（税込）	全25曲	タイトー
iTunes	配信中	ローリングサンダー　オリジナルサウンドトラック	単曲／150円・アルバム／400円（税込）	全10曲	バンダイナムコゲームス
iTunes	配信中	超絶倫人ベラボーマン　オリジナルサウンドトラック	単曲／150円・アルバム／400円（税込）	全13曲	バンダイナムコゲームス
CD	2010年 10月27日予定	GuitarFreaksXG & DrumManiaXG Original Soundtracks rising edition	2,940円（税込） ※コナミスタイル限定初回盤は3150円（税込）	60曲以上	コナミデジタルエンタテインメント
CD	2010年 12月1日予定	データイースト　レトロゲームミュージックコレクション2	2,940円（税込）	未定	ティームエンタテインメント

ANA-10 2010 ARCADIA NEWS ANALYSE

タイトー、コンテンツダウンロードシステム「NESiCA×Live(ネシカ クロス ライブ)」を発表

http://nesica.net/

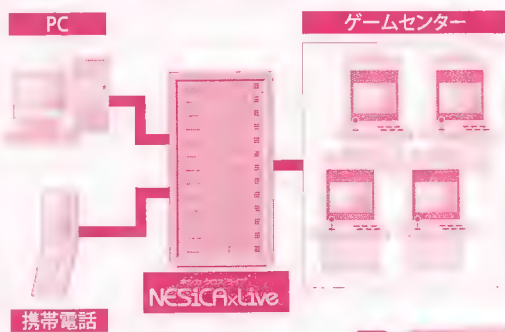
タイトーは、9月9日～11日に幕張メッセにて開催された第48回アミューズメントマシンショーで、新しい形のコンテンツダウンロードシステム「NESiCAxLive (ネシカ クロス ライブ)」を発表した。

本システムは、同社の運営するネットワークシステム「NESYS (ネシス)」を使用し、ゲームタイトルを、アミューズメント施設に設置された専用クライアント(汎用筐体)へ配信できる。

本システムの導入により、オペレーター(店舗)はサーバーからゲームタイトルをダウンロードできるようになる。ダウンロードして遊ばれたゲームのインカム(収入)は、メーカーとオペレーターで分け合う形(従量課金性)になる模様。また、ダウンロードできるのは新作だけではなく、過去の人気タイトルも含まれているようだ。現在、本システムへの参入を発表しているメーカーは9社で、2011年3月までに新旧合わせて31タイトルが配信される見込み。新作第1弾としては、アークシステムワークスの対戦格闘ゲーム「BLAZBLUE」シリーズ最新作『BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT II』(34ページ参照)が予定されている。

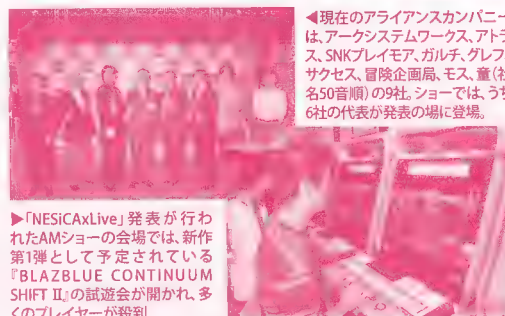
本システムでは、「NESiCA (ネシカ)」と呼ばれるICカードを利用することで、さまざまな恩恵が得られる。このカードは、1枚で本システムに対応する全タイトルの情報を登録できるようになっているので、カードがかさばる心配は無い。

昨今、ゲーム基板の高額化によるオペレーターの負担増は、業界全体で大きな懸念材料となっている。本システムは、その解決の突破口ともなりえるだろう。今後の動きに注目していきたい。

ネシカ クロス ライブ
NESiCA×Live の仕組み

「NESiCAxLive」のサーバーを通じて、ゲームセンターは筐体にゲームのデータをダウンロードできる。また、ユーザーは「NESiCA」(右画像)を使うことで、ゲームの情報などを各種情報端末から入手可能。

◀現在のアライアンスカンパニーは、アークシステムワークス、アトラス、SNKプレイモア、ガルチ、グレフ、サクセス、冒険企画局、モス、童(社名50音順)の9社。ショーでは、うち6社の代表が発表の場に登場。

▶「NESiCAxLive」発表が行われたAMショーの会場では、新作第1弾として予定されている『BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT II』の試遊会が開かれ、多くのプレイヤーが殺到。

迷探偵ねお子&ぢお子

2足歩行ロボットとビデオゲームの融合!?『デコロボ大戦』が話題に

http://www.mechatrax.com/

福岡のロボットアミューズメント機器メーカー・メカトラックスは、世界初となる2足歩行ロボとビデオゲームを組み合わせた『デコロボ大戦』の開発を発表した。本作の遊び方だが、「レバーとボタンで2足歩行ロボットを操作し、ボールをつかんで投入口に入れる」というシンプルなもの。投入口にボールが入ると、モニター上の敵ロボットに攻撃を加えられ、一定以上のダメージを与えるとクリアとなる。投入のタイミングでダメージが変わったり、難易度選択や対戦が可能だったりと、やり込み要素も豊富にあるようだ。

ロボットを使用するプライズゲーム的な操作感と、ビデオゲーム的なゲーム性、演出を融合させた本作。小さい子供から、かつてロボットに憧れた大人まで、幅広く楽しめそうな一作だ。

パックマン生誕30周年記念「パックマン―80's to 10's ゲームカルチャー展」開催

http://www.pacman.com/ja/

1980年にナムコ(現・バンダイナムコゲームス)から発表されたドットイートゲームの元祖『パックマン』が今年で生誕30周年を迎える。それを記念して、10月2日～11日にかけて、東京・アーツ千代田3331メインギャラリーにて「パックマン―80's to 10's ゲームカルチャー展」が開催されることとなった。本イベント会期中には、関連ソフトの展示や、ワークショップ、トークイベントなど、同作30年の歩みを振り返る各種催しが開かれる予定。オールドゲームファンはぜひ足を運んでみてほしい。

開催概要
開催期間:2010年10月2日(土)～11日(祝)
会場:アーツ千代田3331メインギャラリー
所在地:東京都千代田区外神田6-11-14
備考:開催期間中無休。入場無料。その他の詳細は公式HP (http://pacman.com/ja/)に掲載。

生誕から30年、いまだに全世界中で愛されている『パックマン』。2005年には、ギネス・ワールド・レコード社から「最も成功した業務用ゲーム機」としての認定を受けている。

特集3

世界最強のプロゲーマーの「これまで」と「これから」

「ウメハラ」

闘神（プロゲーマー）の目指す場所

～世界一のさらに先へ～

通称、「野獣」。対戦格闘ゲームにおいて比類なき強さを誇り、『スパⅣ』世界一の座に君臨するゲームプレイヤー、梅原大吾。今春のプロ契約後以降、現在進行形で進化する彼の「今」を多角的に検証する。頂点の、さらに先へ歩み続ける男、ウメハラの総力特集!

■梅原大吾特集　INDEX

闘神の礎(いしずえ) ウメハラの歩んだ道、その軌跡

数々の大会出場経験を誇るウメハラ氏に、印象深い大会とそのエピソードについて語ってもらった。当時のウメハラ氏を知るプレイヤーのコメントも収録しているぞ。

Text:よるよる

[illegible]	[illegible]
1996	『ヴァンパイアハンター』ゲーメスト杯 ブロック決勝敗退 [1]
1997	『ヴァンパイアセイヴァー』ゲーメスト杯 優勝
1998	『ストリートファイターZERO3』 全国大会&世界一決定戦　優勝&世界一 [2]
1999	『ストリートファイターZERO3』第2回全国大会 団体戦　準優勝
2000	『ストリートファイターZERO3』 第3回全国大会　優勝
2000	『CAPCOM VS. SNK』全国大会 優勝
2003	闘劇'03『スーパーストリートファイターIIX』 団体戦　優勝 [3]
2003	闘劇'03『CAPCOM VS. SNK 2』 準優勝
[illegible]	闘劇'03『GUILTY GEAR XX』団体戦 ベスト4
2003	闘劇'03 『ストリートファイター III 3rd STRIKE』1回戦敗退
2003	Evolution2003 『スーパーストリートファイターIIX』優勝 [4]
2003	Evolution2003『GUILTY GEAR XX』 優勝
2003	Evolution2003『CAPCOM VS. SNK 2』 準優勝
2003	Evolution2003『ストリートファイター III 3rd STRIKE』　準優勝
2004	闘劇'04『CAPCOM VS. SNK2』　団体戦 2回戦敗退
2004	闘劇'04『GUILTY GEAR XX』　団体戦 1回戦敗退
2004	闘劇'04『ストリートファイター III 3rd　STRIKE』 団体戦　1回戦敗退
2004	Evolution2004 『スーパーストリートファイター IIX』　優勝
2004	Evolution2004 『GUILTY GEAR XX』優勝
2004	Evolution2004『ストリートファイター III 3rd STRIKE』準優勝
[illegible]	闘劇'05『ストリートファイター III 3rd STRIKE』 団体戦　優勝 [5]
2005	闘劇'05『CAPCOM FIGHTING Jam』 団体戦　準優勝
2006	Evolution2006 『ハイパーストリートファイターII』　5位 [6]
2007	『ヴァンパイアハンター』 第2回 Darkstalkers Combination Cup　優勝
2009	『ストリートファイターIV』全国大会 ブロック決勝敗退
2009	闘劇'09『ストリートファイターIV』　団体戦 3回戦敗退
2009	Evolution2009『ストリートファイター IV』 優勝
2009	Evolution2009『スーパーストリートファイターIIX HD』　3回戦敗退
2010	World Game Cup2010 『ストリートファイターIV』団体戦 優勝／個人戦 準優勝
2010	Evolution2010 『スーパーストリートファイターIV』優勝 [7]
2010	Super VS Battle 20-X 『スーパーストリートファイターIV』準優勝
2010	闘劇'10『ストリートファイターIV』 準優勝

1 ヴァンパイアハンター

このころは、今みたいに大規模な大会があまり無かったから、会場に行くと知らない人ばっかりだったんだよ。この大会でもその場で知り合った人同士が、「当て投げとかします？」みたいな話をしてるんだよね。それに対してもう一人が、「やらないですよ。あんなの。やったらオレ一回投げさせますし」みたいな話をしてて、なるほど、この人はクリーンな人なんだと思ったんだよね。でも、いざ大会が始まってみると、その人が、ビシャモン使ってしゃがみ弱Ⓚキャンセル鬼首捻りっていう極悪連係を弱キャラっていわれているドノヴァンに対してずーっとやってるわけ。当時のプレイヤーなら分かると思うんだけど、この連係は当て投げの10倍くらいエグい連係なんだよね。しかも、その人の鬼首捻りを決めたときのレバーを回す音がすごいんだ、「うおおおおお！　これで倒してやる！」みたいな感じ。それを見て、あ、もう戦場だなと思った。大会はこういうところなんだって、学んだよ（笑）。

今だから言える!

Q 『ヴァンパイアハンター』の大会前の対戦で、連勝を積み重ねていた際中に強Ⓚボタンが壊れたまま連勝を続けたというのは本当でしょうか？

これは本当だね。大会前にサブキャラクターのサスカッチを使ってたんだけど、30連勝くらいしたところで強Ⓚボタンが全く効かなくなったんだよね。でも、そこで店員さんを呼んでボタンを直してもらうと、俺のこれまでの連勝が消えてしまうって思ったんだ（笑）当時は連勝したいって気持ちも強かったんだろうね。それで、大会が始まる直前まで連勝して、店員さんに「これ、強Ⓚ壊れてますよ」って教えたら、このやりとりを聴いてた人の何人かが、強Ⓚが効かないのにこの強さかよって折れちゃって大会に出ずに帰っちゃったんだ（笑）。

2 ストリートファイターZERO3

『ストリートファイター ZERO3』は、ガードクラッシュシステムがとても気に入っている。基本的に立ち・しゃがみ両方でガードできる攻撃。そして、パンチ攻撃の方がガードクラッシュ値が高いとか、ゲーム制作者たちの細かいこだわりに感動したゲームの一つだね。そういう目新しい要素を、自分なりに理詰めで攻略してたから、大会でも「勝ちたい」っていう気持ちは強かったね。

3 格闘ゲームの祭、闘劇初開催!

最初に闘劇っていうイベントの開催が発表されたときは、すごくやる気になった。当時は、一つのゲームだけをやり込んで勝つということにあんまり喜びを感じられなくなってたんだけど、この大会はいろんなゲームが種目として選ばれてるから、「どのゲームやっても強い」ってことを証明する大会なのかなって思ったんだ。しかも、種目に選ばれているタイトルを見てると、俺がそのときやってたタイトルがいくつか入ってて、これは俺のために開催される大会なんだって盛り上がってた（笑）。練習期間中はいろんなゲームを同時にやり込む面白さがあったけど、複数のゲームで結果を出すことの難しさも実感したね。

バチ

4 EVO2003参戦

いろいろなゲームをやってきたけど、自分の中で一つのタイトルとして自信が無かったのが『ストⅢ3rd』だったんだ。だから、いろいろとゲームの特性を覚えて、対戦を重ねてたのがこのころ。『ストⅢ3rd』が一番強かった時期だったんじゃないかな。EVOの『ストⅢ3rd』で、KOと当たってるんだけど、あのときの試合は動いてたなーという感覚があるよ。『ストⅡX』は、たまに友達の付き合いとかで対戦してたりしてたから、実戦のカンが鈍ってなかったのが大きいね。日々の行いのおかげで、複数タイトル制覇を達成できちゃったわけ（笑）。

『ストⅢ3rd』はブロッキングという強力な切り返しがあるため、接近戦の攻防が独特だ。

5 最強タッグ「ウメヌキ」で闘劇制覇

俺、大貫（ヌキ）とは組みたくなかったんだよね、ずっと。それはプレイヤーや人として好きか嫌いかとかいうことじゃなくて、長い間ずーっと「ウメ、ヌキ」が2強っていわれてる時代があったから、その2人が組んだら面白くないじゃんってって俺は思ったからなんだよね。見る人も、挑戦する人もつまらないだろうし、俺も強いやつが大会に居た方が面白いしね。実は、大貫には何度かチーム戦の大会に誘われてたんだけど、このときまではそういう理由で断ってたんだよ。でも、2005年のころには、「ウメ、ヌキ」は2強でもなんでもなくなってたから、そろそろいいのかなって思って、チームを組むことにしたんだ。特に、このときの『ストⅢ3rd』には、当時最強っていわれてたこくじん、KOが組んだチームがあったから、ある意味、挑戦者として面白いかなって。

結局、このときは大貫が俺を壇上まで連れてってくれたんだよね。決勝でいきなり優勝かどうかみたいな試合に出ることになったんだけど、「どんな状況でも俺のプレイをする」ってことに大貫が賛成してくれてたから、伸び伸びと動けた。やり込みとか、全然足りなかったけど、そういう信頼があったからこそ勝てた試合かな。

当時、対戦格闘ゲーム界でライバル関係の二人がまさかのチーム結成。そして優勝。今なお語り継がれる「ウメヌキ」の活躍。

Comment — from

ヌキ 闘劇'05「ストⅢ3rd」チームメイト

『カプエス2』のあと、ウメハラは『GGXX』に流れたんだ。闘劇で『ストⅢ3rd STRIKE』があると聞いて、自分の方から彼を誘った。そのタッグで優勝したときは、僕もそうだったのだけど、ウメハラも一人のゲーマーとして最高地点に到達した瞬間だったと思う。今でこそプロという立場で闘っているから意識が変わっているのだろうけど、この優勝後の彼は、仲間のために闘うようになった気がするんです。

6 EVO2006で不本意な結果に

この時期は、対戦格闘ゲームから離れてた時期で、ゲームセンターに行って対戦することもほとんど無かった時期なんだ。でも、この大会は大きなスポンサーがついてて、すごい賞金額に釣られて行くことにしたんだよね（笑）。でも結果は全く奮わなくなった。大会前の短い期間に、少しだけ練習をしたから、まだまだ勝てるだろうと思ってたんだけど、甘かったね。勝ちたければ、やり込まないといけないっていう当たり前のことを再確認したイベントだったね。

この大会の『CAPCOM VS. SNK2』はやり込み続けたプレイヤー達が見事に結果を出した。

Comment — from

モリカワ ウメハラの盟友

一時的に最前線から離れていたウメハラに、当時、気を揉んでた人も多かったと思う。だからこそ彼が後に『ストⅣ』で本格復帰したときは自分もうれしかったね。

7 そして『ストⅣ』で完全復活

『ストⅣ』がゲームセンターに出たばかりのころは、ちょっと遊びでやってみるかというカンジで、大会にどんどん出るぞーという気持ちは全く無かったのね。でも、やってるうちに、意外に勝てたこともあって、「これ、面白いかも」ってなって、大会なんかにも周りの人に誘われながら出るようになって行ったんだよね。闘劇で『ストⅣ』が種目に選ばれてまた大貫と組むことになったんだけど、闘劇の『ストⅢ3rd』では彼の力で勝てたところが大きいから、今度は俺が頑張ってみようって気持ちがあった。だからまたこのチームを組んでみてもいいかなと思えたんだよ。

『ストⅣ』ブーム中盤に、EVOに参加したことが、今の立場になるきっかけになるんだけど、立場が変わってからは、『ZERO3』でやり込んでたころ以上に『スパⅣ』をやり込んでる。そのおかげもあって、今は野試合の勝率がすごく良くて、ほとんど負けないくらいになってきてるね。

写真提供：
karaface.com
EVO Championship Series 2010

『ストⅣ』『スパⅣ』でEVO二連覇を達成。今年の大会では全世界でストリーミング中継された決勝戦で、彼はまさに世界中にその強さを見せつけた。

Comment — from

ポンちゃん 闘劇'10「ストⅣ」チームメイト

[illegible]

Comment — from

Justin Wong ジャスティン・ウォン

闘劇'10を見て改めて思ったが、ダイゴのプレイスタイルは他に例を見ない独特のもの。彼しか持っていないセンスを武器に闘っているんだ。それはキャラ対策を超える、特別で強力な力だよ。日本での活躍はよく知らないが、彼はアメリカでこそ活躍できるタイプのプレイヤーだと思っているよ。とにかく、僕にとってダイゴはよき好敵手だよ。

自ら創る未来へのステージ——
～ウメハラ ロングインタビュー～

プロとして闘う理由

今や格闘ゲーマーとしての実績は肩を並べる者が居ない"DAIGO THE BEAST"ことウメハラ。彼の活躍は国内だけにとどまらず、アメリカ、ヨーロッパをはじめとした海外までその名が響きわたっている。この男の"今"を感じろ!

聞き手&Text:ケンちゃん

応援してくれる人に対して結果を出すことが重要

——今春から「Mad Catz」というスポンサーが付き、世間はウメハラさんのことをプロゲーマーとして見るような流れになりました。そこで、プロになるまでの経緯を軽く教えてください。

ウメハラ　『ストリートファイターⅣ』が稼働してからアメリカに呼ばれる機会も多くて。そのときに格闘ゲームのプレイヤーに対する扱いが変わったと感じた部分があって。そこで、今回の話をもらってという感じだね。

そんな感じで「Mad Catz」との話がまとまったのは今年の4月。契約は1年間更新だから。

——プロになるということ自体には、あまり抵抗感は無かったんですか？

ウメハラ　プロっていうか、スポンサーがつくこと自体は別に抵抗は無いよね。自分で言うのもアレだけど、「プロなるとしたら最初は俺じゃん？」っていうのはあった（笑）。別にプロになることでプレッシャーとかも無いし。例えば「俺よりふさわしい人が居ると思うんだけどな……」って思っていたら、「わー、もっとこれの期待にこたえられるようにすごく頑張んなきゃ」とか、プレッシャーがすごかったかもしれないけど……。「まぁ俺でしょ。やるとしたら」って思ってたから、そんなにプレッシャーじゃない。あとは「Mad Catz」が俺のスポンサーをやりたいんだったら、「じゃあやりましょうか！」っていう感じで。だから抵抗は全然無かったよね。

——実際プロになってある程度時間が経過した今、普通にゲームを遊んでたころとは、環境、考え方は変わってきたんですか？

ウメハラ　やってること自体は昔に戻ったね。本当に格闘ゲームを一番やってたころに戻ったと思う。

勝たないと話になんないから、めちゃくちゃやり込むし。こだわる部分はなるべく減らして、「勝つのには何が最善なのか？」っていうのを考えるようになったかな。でもそれって『ストリートファイターZERO3』くらいまでだったから、本気で考えてたのは、だから10年以上前の考えに近いよ。

——実際に勝つために、強いキャラクターを選ぶという感じになったということですか？

ウメハラ　なってるなってる。結果的に今回のリュウは強いと思ってるから、だから、「一貫してリュウなんだな」って映るかもしれないけど、そうじゃなくて、「リュウ強いから」って。別にこれでもしサガットが強けりゃ、サガットだし。

——実際に「Mad Catz」からの要望として"勝ち"というのは求められてるんですか？

ウメハラ　直接「勝て！」みたいなことを言われたこと無いけど、求めているでしょう、当然。変な話、今更、プレイの内容で人気が変わるってことは無いとは思うんだよね。一部の本当にコアな格闘ゲーマーからすれば、「ウメハラ最近プレイが変わってきたな」て感じるものがあるかもしれないけど。なんていうのかな、結構実力に差がある人たちじゃない。「ウメハラってすげー！」って応援してくれる人って多分、結果を出さないと認めてくれない部分があると思うから。「Mad Catz」がスポンサーとしてグッズとかを売りたい相手ってのも、現実そういう層だと思うんだよね。

そんな層からしてみると、もちろん試合内容も大事だとは思うけど、結果だと思ってる。昔の『ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE』のブロッキングの動画で、もう「この人はそういう派手なことやる人だ！」みたいなイメージがあるからね。あとは結果が重要だと思ってる。

正直、俺もただ「勝ってくれ」って言われる方が楽だし（笑）。実際、今年のEVO（EVOLUTION：アメリカのラスベガスで毎年開催される世界規模の大会）は、『スーパーストリートファイターⅣ』が発売される前から、もう「来年のEVOは俺が勝つ！」って言ってたし。とりあえずそれでEVOで優勝したっていうのは、「Mad Catz」しても良かったんじゃないかな？（笑）

——今年は特にストリーミング放送もあり、EVOの注目度は高かったですね。

ウメハラ　そうだね。それは去年のEVOが終わっ

プロってどんなことしてるの？ ～普段の活動は？～

「プロとして活動する」とは、いったいどういうことか？気になる舞台裏をウメハラに聞いてみた

——実際、プロゲーマーになると、[illegible]風に生活が変わって、給料[illegible]るのかって、みんなが興味の[illegible]入ってこないんでしょうか？

ウメハラ　まぁ活躍しないってことは無いん[illegible]る大会っていうのは、Mad Catzの選手として出ている。

——この大会に[illegible]

ウメハラ　[illegible]「この大会[illegible]たいんだけど」とか提案することもある。出たいと言えばMad Catzが「じゃあいいよ」ってことになったりとか。

あと、具体的にはまだ進んでいないけど、Tシャツなどのオリジナルグッズの話もある。

——[illegible]

ウメハラ　[illegible]出したりとか。だから賞金ももちろん大事だけど、絶対に勝たなきゃ収入は無いって訳ではないね。

あとは今回みたいな[illegible]オンラインインタビュー対応。テレビ出演もあるし、欧米の格闘ゲームドキュメンタリー映画への出演もある。こないだもFM[illegible]のラジオイン[illegible]が無い月ってのは今[illegible]というか、毎月アルカディアでコラム書いてるからね。ほかに何も無くても、このコラムの仕事だけは必ずあるから（笑）。

やり込んでたから「絶対優勝できる」って思ってたんだよ

ギャラリーが居なかったら大会って成立しないから。イベント自体でお金を取ろうと思ってる団体があるんだったら、観てる側をどう楽しませるかってのは最重要課題。

たあとに「来年のEVOはすごいです」って。「だから来年優勝することはプレイヤーにとってステータスになるから、みんなやる気がすごいんですよ」って話をされてて。しかも、今はネットワーク対戦もあって平均レベルも上がってるし。「それはちょっと気合入れなきゃ！」って。

相手がダルシムでもリュウで行く 有利キャラを被せるって発想が嫌

——今年のEVOはプロとして初めての大舞台という背景もあって、やっぱり[illegible]は普段とは違ったんですか？

ウメハラ　プレッシャーは全然無かった（笑）。やり込んでたから「もう絶対優勝できる」って思ってたんだよ。プラス、やっぱり経験じゃないかな？同じやる気、やり込みがあっても10代のころだったらプレッシャーがすごかったと思う。頑張って大会に出るってことをもう10年以上やってたら、まぁ「なるようになるだろう」っていう感じで。あんまりね、プレッシャーっていうのは無かったかなー。うん。

——実際、日本の強豪プレイヤー「ときど」たちが参加してても、気にならなかった？

ウメハラ　うん、別に日本人が居ても大丈夫だなって。その時は強敵はダルシムぐらいかなって。今はもうダルシムも克服したけど。

——コラムでもありましたけど、ジャスティンが負けて大分楽になったって言ってましたよね。

ウメハラ　そう。ジャスティンがダルシム使うって噂を聞いて。キャラを見る目があるからね、彼は。もし本当に使えるんだったらマズいなって考えてたけど、そのジャスティンが負けてこれは勝ったな

（笑）。どう転んでも優勝だろうなって。

——ダルシムはやっぱリュウに対しでのキャラ対策になっているんですか？

ウメハラ　なってると思うね。でもオフラインでの対戦だと実はかなり闘える。しゃがみ強Ⓟとかのスキを足払いとかで蹴れるんだけど、オンラインだと相手によってはラグかあったりして。その1フレームレベルのラグで、蹴ったり蹴れなかったりってのがある。でもリュウ側にはかなりの知識と経験がいるから、煮詰めれば大した差ではないけど、一般論ではリュウ側はきついと思うよ。

——絶対相手がダルシムを使うと分かっていたらダルシムに有利なキャラを使用する？

ウメハラ　こないだイギリスの大会に行ってたとき、「ライアン」（イギリスの有名プレイヤー）が野試合でダルシムを使ってきてね。別にリュウでももちろん勝てるんだけど、今後の大会のために一回見せておかなきゃと思って。結局俺がリュウしか使わないと思ってるから、堂々と有利なキャラクターを被せてくるわけじゃない。だから「いやいや、やるよ？ リュウ以外も使うよ？」ってけん制もある程度ね。で、キャミィ。結局ダルシムじゃなかったんだけど（笑）。

リュウ一本でトーナメント勝ち上がる方が楽なんだけど、不利な組み合わせはやっぱりある。でも、サブキャラのダルシムがどれほど強いのかって問題もあるからね。サブキャラとしてプレイされる分には多分勝っちゃうけど。今のところリュウに対して完全に有利なキャラって居ないから、そういう心配無いんだけど。今後のトーナメントのために、「あんまり調子に乗んなよ」みたいな。

——「こっちも持ち駒あるぞ！」って？

ウメハラ　そうそう。賞金額が大きい大会だと、リュウで一本で行くんだけどね。でも一応こだわりって言えば、違うのかもしれないけど、相手が生粋のダ

ルシム使いだったらリュウで対抗する。その「有利なキャラを当てて勝とう」っていう発想が嫌なんだよね。だから、キャラ替えありのルールは好きじゃない。結局観客側にしても、「あるプレイヤーがキャラ対策でホンダ使いました」で、その対策に対抗して「相手も対策用キャラでした。」みたいな展開になったとして、サブキャラ同士の対決って見たい？（笑）。そんな訳の分からないキャラ同士の対決なんて、どっち勝っても別にどうでもいいじゃんっていうね。まぁ賞金がかかってるから、結局キャラ被せなんてことをみんなやっちゃうんだろうけど。

——ギャラリーの目も考えてプレイはしている？

ウメハラ　そうだね。ギャラリーが居なかったら大会って成立しないから。特に今後格闘ゲームの大会とかで、イベント自体でお金を取ろうと思ってる団体があるんだったら、観てる側をどう楽しませるかってのは最重要課題だと思っている。大勢に見せるべき大会は、キャラ変えはナシのルールにするべきだと思うね。

KEYWORD: プレイに集中するためのアイテム ～対戦にヘッドホン必須!?～

ウメハラ　Mad Catzはゲームのコントローラーだけじゃなくってノイズキャンセラー機能のついているヘッドホンを出してるんだよね。大きなイベント、大会でギャラリーの声や雑音が気になる人が、集中してプレイするのにいいから、それを販売していることを全面的に押して、その、コアなプレイヤーにアピールするべきだと思ったんだよ。俺がそのアピール役になってもいいから。今後、性能のいいヘッドフォンだったら、[illegible]ると思うんだよね。

[illegible]

KEYWORD: "ビースト"と呼ばれるようなった訳 ～DAIGO"THE BEAST"～

[illegible]

ストのイメージなんだ。

格闘ゲーマーとして、そして伝道師として目指す先

――プロとして活動してきて目的とか理念とか、来てほしい未来のようなものはありますか？

ウメハラ　「こうなればいいな」ってのはいくつかあるんだけど。今の目標というか希望は、まず格闘ゲームの人口が増えてほしい。今、盛んな国、日本だったりアメリカ、台湾、韓国辺りはいいんだけど、もっとプレイヤー人口が少ないオーストラリアとかタイとか。そういう国にも、プレイヤーが増えるといいな、というのがとりあえず思うこと。まぁ、第一段階としてはそれがあるね。

その先はゲームメーカーがやる気出さなきゃどうしようもない。どう見ても格闘ゲームって、競技として見るとかなり不完全じゃない？　だってキャラ……キャラ差があるからね。例えば「こいつが間違い無くNo.1プレーヤーだ！」っていうのが、仮にザンギエフ使いだったとする。やっぱりNo.1プレイヤーがプロだったとしてもプロじゃないサガットより勝てないでしょ？

実力差はある程度、出ると思うんだけど、ただキャラ差ははっきり出ちゃうから。そのとき「じゃあプロってなんなの？」ってなると思うんだけど。メーカーとしても結局、新しいタイトル出して儲けないと意味が無いから、プレイする必要があるゲームのタイトルもコロコロ変わっていくでしょ。

そうなると今あるプロ……例えば野球やサッカーだったりとか、そういうモノとは違うもんなんだってことを観客、プレイヤーみんなが理解して、それを踏まえて新しいジャンルを築いていく必要があるよね。「プロって、今まである競技のプロだけにとらわれる必要は無いんだ」ってみんなに思ってもらうのか、その第二段階かな。

だから、新しいタイトルが発売されて、それに適した動きを構築するまでのスピードだったり、いかにそのゲームの面白い部分をを伝えること事ができるかとかだったり。そういう要素がプロは問われると思うんだよね。ただ「強い」ってだけだと、ただ強いキャラ使って、そのゲームを長くやるってことになっちゃうから。そうじゃなくて、いかに早くいかに「このゲームをプレイしてみたいな」ってプレイヤーたちに思わせられるか。

――役割は「伝道師」ということですか。

ウメハラ　そうだね、そういう道に進んでいく方がいいとは思う。

――実際に日本と海外を比べて、格闘ゲームシーンの盛り上がりってどうなんでしょうか？

ウメハラ　夢があるのはアメリカ、レベルが高いのは日本。総人口だったらさすがにアメリカだけど。

――夢ってやっぱ"お金"のこと？

ウメハラ　そう。アメリカのプレイヤーは実際ギラギラしてるよ。「他の人間を出し抜いて俺が有名プレイヤーになってやる！」って。日本だと名誉欲だったりとか、その程度だけど。向こうはもうリアルにコレ（お金）だからね（笑）。どのプレイヤーもギラギラしてるのが伝わってくるよ。

――新規の格闘ゲームプレイヤーは居るんですか？

ウメハラ　居る。『ストリートファイターⅣ』で入れ替わりがあったね。アメリカってCAPCOM作品が圧倒的に人気なんだけど、『CAPCOM VS. SNK2』までは古株がずっと勝ち続けてた。アメリカはそれがいったん終わって。『ストリートファイターⅣ』に移ってから、それまで有名じゃなかった連中が頭角を現してきてるといった感じだね。

――初心者が新しい格闘ゲームをやるときの心構え、プレイし続けるためのポイントってありますか？

ウメハラ　一番は同じ実力の人とやること。「この階段3段登って」って言ったらできるけど、「この階段200段あるんだけど3段だけ登って？」って言われたら、最初の3段すらもう面倒じゃん。1日ごとに3段昇っていくって考えると、結構あっというまに200段登れちゃうわけじゃない。ある程度200段分の階段を先に登っている上手なプレイヤーがいるっていうのは当然認識はするんだけど、一緒にプレイする人を探し始めてほしいよね。今はネット対戦で同じ実力の人と闘いやすいよね。そういう意味じゃ、昔のゲームセンターだけっていう時代に比べて、初心者は入りやすいはずだよ。

格闘ゲームの人口が増えてほしい

いかにそのゲームの面白い部分を伝えることができるか。そういう要素がプロには問われると思うんだよね。

プロを目指すプレイヤーへ ～闘神のアドバイス～

[illegible]

必要なのは、技術か？　運か？　あるいは……？ 第二のウメハラを目指す人へ開拓者からの助言

[illegible]

一つのタイトルでNo.1の方が価値ある

もし「『鉄拳』のトーナメントやったら3000人集まります」なんてことになったらやるよ。『鉄拳』をイチから。さすがにしばらくは勝てないだろうけど、全然(笑)。

新しいシステムのゲームへの挑戦に抵抗は無い

――今は『スーパーストリートファイターⅣ』をメインにプレイしていますよね。そこでこれからは格闘ゲームシーンのメジャータイトルが移り変わってく可能性があると思うんです。今発表されているタイトルだと『ストリートファイター×鉄拳』、『MARVEL VS. CAPCOM3』などがありますが、それらはプレイしていくのですか？

ウメハラ　これは日本のプレイ人口を含めた環境、海外の環境によるけど、プレイはしていくつもり。だけど、『MARVEL VS. CAPCOM』シリーズに関してはアメリカ一強だから、日本のプレイ環境が整わない状態で手を出して、『スーパーストリートファイターⅣ』の勝率が下がるのは避けたい。

　それは別に『MARVEL VS. CAPCOM』シリーズに限ったことじゃなくて、今から「韓国、中国に対抗して『KOF』やります」って言っても、さすがにそれは正直無理だと思うんだよね。もう人口やらあらゆる面での環境が違うから。
ある程度格闘ゲームをやり込んでいるプレイヤーなら分かると思うけど、環境がもう一番じゃない？どんなに才能があろうが、どんなに頑張ろうが、環境には勝てないでしょ、絶対。

――ここでの"環境"というのはプレイヤーコミュニティの盛り上がりという話ですか？

ウメハラ　そう。例えば、「シンガポールが超『タツノコ VS. CAPCOM』強いんだよ」って言われてもさ、日本じゃ無理だなって。でもそれは海外勢も同じこと思ってる。環境に関してはみんな冷静だよ。俺もそれはその通りだと思うっていうか、やっぱ自分たちの有利な土俵で戦うべきでしょ。

　俺は日本ではやってて、かつアメリカでも流行しているタイトルが、この先プレイする新作タイトル。日本とアメリカで流行すれば、大体フランスやイギリスなどの国もついてくるしね。

――例えば『ブレイブルー』や『鉄拳』など、日本で人気のあるタイトルは海外、アメリカではどのような状況なんでしょうか？

ウメハラ　EVOでは『ブレイブルー』だと参加者2～300人以内だと思う。『鉄拳』でも300人。『スーパーストリートファイター』に関しては2000人だからね。さすがに桁が違うよね。

――アメリカでも『鉄拳』は人気ありますし、『ストリートファイター×鉄拳』は流行しそうですね。

ウメハラ　『鉄拳』はアメリカでも2番目に人気あるから可能性はあるね。ただ、日本もそうだけど、アメリカでも「このゲームが面白いからやり続けるよ」ってところがあるから。新しければ何でもプレイするんじゃなくて、まぁ『ストリートファイター×鉄拳』の出来によっては、『スーパーストリートファイターⅣ』人気っていうのはそのまま継続されていくんじゃないかなと。ただ、俺の立場で新作放ったらかしにして旧作やってても、メーカーとしてはうれしくないと思うんだよね。だから、いつ出るかは分からないけれど、『鉄拳×ストリートファイター』は、その時期にまだこの活動を続けていたらやらざるを得ないだろうね。

――全く新しいシステムのゲームを最初から始めるということに抵抗は無いのですか？

ウメハラ　抵抗は無い。というか今までずっとそうしてきてるからね。いろいろなタイトルの有名プレイヤーとかでさ、負けるからって他のタイトルをプレイしない人たちってたくさんいるよね。ゲームだし、その人たちをどうこう言うつもりは無いんだけど、俺自身がそういう気持ちになることが許せないのね。「この新しいゲーム手を出しても、負けるな……」と思うのがもう嫌。だから最初は勝てなさそうだなって思っても、新しいタイトルはやるよ。もちろん流行していることが条件だけど。

　最近は『スーパーストリートファイターⅣ』が日本、海外の両方で人気だから、わざわざ移る必要は無いんだけど。もし「『鉄拳』のトーナメントやったら3000人集まります」なんてことになったらやるよ。『鉄拳』をイチから。さすがにしばらくは勝てないだろうけど、全然(笑)。

――『鉄拳』『バーチャファイター』といった3Dのタイトルも視野には入っている？

ウメハラ　全然やるでしょそれは。でもね、力入れるタイトルは一つ。そう考えてる。格闘ゲーム自体の平均レベルが上がってるから、2、3タイトルをプレイして強さを維持できるかは難しいと思う。3つのタイトルやって、全部3番目ぐらいに強いより、1つのタイトルでNo.1の方が、多分価値あるじゃない。賞金的な意味でもそうだし、こういうメディアに紹介されるにしても「この人はどのゲームやらせても3番目に強いんですよ」っていわれても、「フーン、そうなんだ」ぐらいにしか反応無いと思うんだよね。

　実際そっちの方がすごいことだったとしても、印象が良くないじゃん。だからやり込むタイトルは多分一つに絞る。だからタイトルを変えるとしたらそれなりの覚悟を持つ。『スーパーストリートファイターⅣ』からもし移るんだったら、もうそれは辞めるぐらいの気持ちが必要だよ。

速報!!

闘劇'10「ストリートファイターⅣ」ウメハラは準優勝!

9月18～19日に幕張メッセで開催された闘劇'10でウメハラは「ストリートファイターⅣ」3on3部門に出場。順調に勝ち進みベスト4まで進出し、準決勝で〔北海道勢〕と激突。ここでは「[illegible]」との大将戦を制して決勝へ。決勝は[illegible]〔おこづかい2000円〕の中堅、「[illegible]」に対して大将として登場。対空スペースオペラシンフォニーを空中竜巻旋風脚でかわし、昇龍拳で切り返すという神技で会場を沸かせたが、わずかな体力差で惜敗。準優勝という結果に終わった。

「俺が一番すげぇ!」って常に思ってるから

**だから俺は自分の正しいと思うプレイをするって考えで大会に出るから。
その結果、負けるのはしょうがない**

他の人とはプレイの動機が違う だから負けても割り切りができる

——日本にはウメハラさんに匹敵するくらい強いプレイヤーって居ると思うのですが、それらのプレイヤーと比べてウメハラさんの大会での安定度の差はもう歴然としていますよね。彼らとウメハラさんのどういうところに差があるんですか?

ウメハラ　『スーパーストリートファイターⅣ』に関しては、正直やり込みの差もあるかなって思うんだけど。『ストリートファイターⅣ』のころに関しては、確かにそれは感じるね。

——期待されて期待通り優勝してくるって、すごく難しいことだと思うんですけど。

ウメハラ　それは俺が「期待している人たち」とか、相手プレイヤーとかあらゆる人たちに対して、割と気にしていない部分があるからかな(笑)。「優勝を期待されている」という事実に関しては心から気にならないからね。普通のプレイヤーってさ、すごく気にしてると思うわけ。味方にも敵にも、そして観客にも認めてもらいたいっていう気持ちが、プレイに集中出来ない部分が出てくる。頭をよぎるんじゃないかと思うわけ。そうすると、観客の歓声が上がるとドキドキしちゃうんじゃないかな? 俺はそうじゃないから。

——それは昔からですか? もしくはある時期からそういう耐性が付いた、慣れたということですか?

ウメハラ　性格的にかな。格闘ゲームに関しては自分評価が一番正しいと思ってる。自負がすごいからね、「俺が一番すげぇ!」ってのは常にずっと思ってるから。別に周りが「もっとすごいやつが居る」とか「あいつのが強い」と言おうが全く気にならない。だからそこらへんの違いじゃないかな。2009年のEVO後にみんなに言われたんだけど、「『ジャスティン』が走り回ってアピールしてたけど、よくあれで落ち着いていられたね」って。あれはどうでもよかったんだよね(笑)。「俺勝つから、これ絶対」って思ってると2、3000人が騒いでても気にならない。そういう違いはあるかもしれないね。

——正直それと同じ性格になれっていっても厳しいですよね(笑)。

ウメハラ　もっと言うと、プレイしてるときの動機が違うんだろうね。有名になりたいなとか、ちやほやされたいなとか、っていう動機でやってると、土壇場でそういう弱さが出ちゃうでしょ、どうしても。勝って目立ちたいと思うことはもちろん悪くないし、大半みんなそうなんだろうけど。で、実際手が届くじゃん。手が届くだけの力があるから、余計プレッシャーがかかっちゃってさ。

だから俺は自分の正しいと思うプレーをするって考えで大会に出るから。その結果、負けるのはしょうがないっていうか、まぁルールの問題もあるからね。100回やれば絶対勝つと思うけど、そんな2、3回の勝負で結果どうなるかなんて分からないから。って割り切っちゃってるね。

——プロという看板を背負って、以前とは変わるのかなって思いましたけど、全くスタイルや考えが変わらないという印象があります。

ウメハラ　それは自分でもちょっと驚いた(笑)プレッシャーって、自覚してなくても掛かってくるときってあるでしょ? 自分では気楽だと思っても、いざ始まったらプレッシャーが掛かったりっていう。それは俺も経験あるから、EVOに行ってからじゃないとどれくらい自分にプレッシャー掛かるかっていうのが分からなかったんだよね。すごく練習してるから、勝ちたい気持ちは強いし。で、いざ始まってみるとそうでもなくて。それは意外だった、自分でも。

——なるほど。最後に聞きたいことが一つ。今、注目しているプレイヤーっていますか?

ウメハラ　ヨーロッパで一番強いのは「ルフィ」っていうローズ使い。アメリカはやっぱり「ジャスティン」が一番強いと思うんだけど。ま、そんなところかな。国内は、うーん……。

——何人かパッと挙げてください、思いつきで。

ウメハラ　『ストリートファイターⅡ』では、無敵くん(「無敵ガイル」)はすげーと思う。あと『ストリートファイターⅢ』だと「弟子ケン」かな。今は「クロダ」が強いって知ってるんだけど、強くなってからの「クロダ」は知らないから(笑)。あとは全盛期の「にっと」も強かったかなーと。

もっと真面目に考えてみよう。じゃあ、今から新しいゲームがありますと。で、絶対に勝たなきゃいけない。そこで3ON3を組めっていわれたら、「ヌキ」「ときど」、もしくは「金デヴ」。この3人が2Dタイプの格闘ゲームでは総合的な意味でベスト3だと思う。「金デヴ」はTOP10に入るくらい器用だし、新作タイトルの攻略も早いしね。「ときど」はバランスがいいよね。どのゲームやらせても勝ってるってのは大事。ゲームで勝つってことはできないじゃん。で、5人挙げろと言われたら「ネモ」も入る、あとは「伊予」かな。

——おー! 意外なプレイヤーの名前も出てきました。そろそろ時間みたいですね。面白い話、貴重な話ありがとうございました。

ウメハラの挑戦は始まったばかり

インタビューを終えて

今回ウメハラへのインタビューをして感じたこと。それは、あの異常なまでの強さを支えているのは"ハートの強さ"。そして、今までの経験に裏付けられた自信と自負だということ。ただ、それだけではなく『スーパーストリートファイターⅣ』においては、だれよりも努力、練習している(現在確認できる数で対戦数は10000)という経験も、彼の強さに拍車をかけている。才能の有無が語られることもあるが、ウメハラの場合、そのような単純な話ではないはず。

そして、彼が"プロ"になることを決心したのは自分のためだけでなく、「格闘ゲームというコミュニティ」のため、ということを過去に耳にしたことがある。彼の"プロ"としての活動を見て憧れ、そして彼を目指してタイトルをプレイする人が現れることへの期待感。彼のプレイを見て格闘ゲームを始めるユーザーが増えるという未来。それらの相乗効果で、格闘ゲームという魅力あふれるシーンのさらなる活性化を期待したいところだ。

闘神の活躍を今後も見逃すな!

ウメハラに聞いてみた 格ゲー なんでも BEST3

多くの格闘ゲームをプレイしてきたウメハラ氏に、格闘ゲームにまつわるさまざまなベスト3を質問してみた。カリスマは過去のゲームにどんなエピソードを見出すのか!?

■続編が出てほしい格闘ゲームを教えてください

『ZERO3』は一番続編を期待してるタイトルだね。このシリーズは、オリコンが強過ぎるのがちょっと問題ではあるんだけど、それを差し引きしても、いまだに最高峰のゲームだと思ってるよ。技ごとの攻撃判定とか、ガードクラッシュとか、受け身とかね。作ったスタッフさんが優秀だったんだろうなぁって思う。『ヴァンパイア』は、スピーディなゲーム展開が面白い。キャラクターの特性を生かした闘い方がいろいろとあって、自由度の高さが好きなんだよね。

●続編が出てほしいゲーム

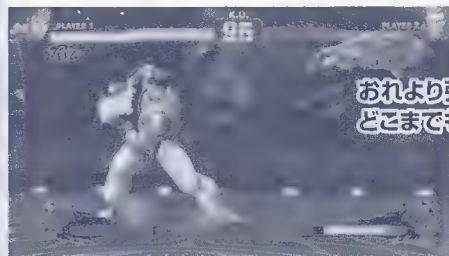
順位	タイトル
1	『ストリートファイターZERO』
2	『ヴァンパイア』
3	『CAPCOM VS. SNK』

ウメハラ絶賛の『ストリートファイター ZERO3』はいまだやり込みを続けるプレイヤーも多い。

■今までにやり込んだゲームを教えてください

単純なプレイ時間では『ストⅡ』になるけど、攻略に費やした時間はこの3つかな。対策とか、戦術とかを考えることも「やり込み」だよね。

●今までに最もやり込んだ格闘ゲーム

順位	タイトル
1	『スーパーストリートファイターⅣ』
2	『ストリートファイターZERO3』
3	『ヴァンパイアハンター』

家庭用版『スパⅡ』のやり込み度合いは全盛期のアーケード版『ZERO3』のころを超えているとか。

■特に印象に残っているゲームを教えてください

まず『GGXX』かな。これも『ヴァンパイア』と同じで、スピーディなゲームなんだけど、技の多彩さが気に入ってた。このゲームは、はやり途中に入ったカンジだから、最初は全然勝てなかったんだよね。ある程度勝てるようになるまで必死に練習したこともあって、いまだに印象深いゲームの一つだね。格闘ゲーム以外では、『グランドマスター』と、『怒首領蜂』。俺は普段格闘ゲームしかやらないんだけど、この二つはゲームセンターでよく遊んでたよ。

●印象に残っているゲーム

順位	タイトル
1	『GGXX』
2	『テトリス　グランドマスター』
3	『怒首領蜂』

『GGXX』シリーズは連続技が難しいことで有名だが、ウメハラの連続技精度は極めて高かった。

■好きな必殺技を教えてください

無難にいくと、使い慣れたソニックブーム、波動拳、昇龍拳かな。ズィーガーの技は、「ケズリに使う」ってところが渋くてカッコいいかなと。

●好きな必殺技

順位	必殺技名
1	ソニックブーム(波動拳、昇龍拳)
2	ヴルカーン・ヴァイネン
3	ブレイクスパイラル

■好きなキャラクターを教えてください

これも初代『ストⅡ』から使いなれたリュウとガイルかな。あと格好いいと思うのは、ギースかな。『餓狼伝説スペシャル』はもちろん、実はサブキャラクターとして『カプエス』でも使ってたんだけど、残念なことにギースはほとんどの作品でいつもあんまり強くないんだよね。強さで選んでるわけじゃないけど、もうちょっと頑張ればなーと思うところはある。俺がギースを使ってるところを見たことがある人がいれば、それは相当レアな体験だよ(笑)。

●好きなキャラクター

順位	キャラ名
1	リュウ
2	ガイル
3	ギース

ウメハラの放つ烈風拳や当身投げが、ウメ烈風やウメ当身と呼ばれる日はいつか来るのか!?

■思い出のゲームセンターを教えてください

3店とも今は無いゲームセンターだからこそ、思い出なんだけど、ビッキーズは強い人が集まるゲーセンの先駆けみたいな場所で、『ストⅡX』をやりにいろんな人が来てた。BET50も『ZERO3』の強い人が集まってて、最高峰の対戦環境だったんじゃないかな。モアはビッキーズやBET50と違って、いろんな格闘ゲームのプレイヤーが集まる店だったけど、どのゲームもレベルが高かった。「金モア」っていって、みんな約束しなくても金曜のモアに集まってたよね。

●思い出のゲームセンター

順位	店名
1	ビッキーズ
2	BET50
3	モア

『スパⅡX』はいまだに根強い人気を誇るタイトル。闘劇出場者の中にも元ビッキーズ勢も多い。

取材よもやまこぼれ話

ウメハラ氏が歩んできた格闘ゲームの歴史は、カプコンがリリースしてきた格闘ゲームとともにあると言っても過言ではない。『ヴァンパイア』、『ストⅡ』シリーズなどで数々の記録を打ち立ててきた彼は現在、『スパⅣ』をメインに活動しているが、今後、世界的に盛り上がる対戦格闘ゲームがあれば、カプコンのゲーム以外にも積極的に挑戦していきたいと語ってくれた。

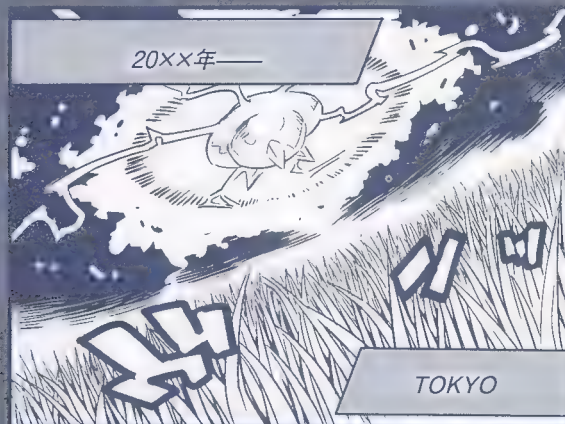
"THE・BEAST"

20世紀のTOKYOで
生態系の頂点に立った

DAIGO-UMEHARAの
生態を調査するのさ!!

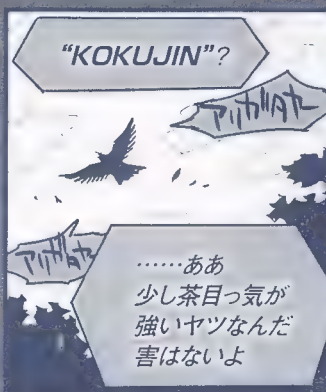
HUNTING OF DAIGO by FBC

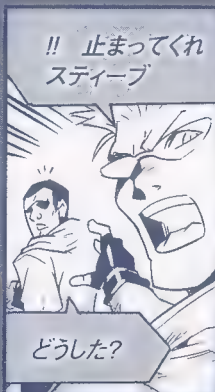
何でも六十分の一秒の
出来事に対応できる
とかでね

六十分の一秒!?
マシーンじゃ
あるまいし……

20××年——
TOKYO

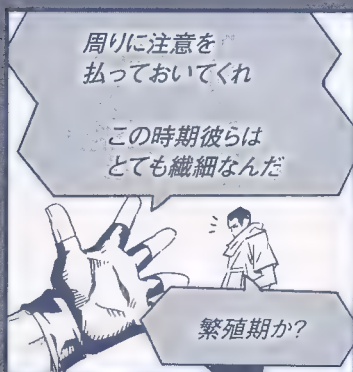
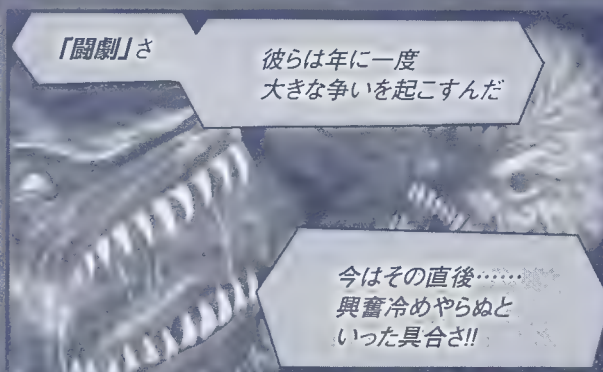
見渡す限りの
大自然!!
ハイスクールで教わった
とおりだな!!

この過酷なサバイバル
空間でこそDAIGOは
生まれたのさ…
スティーブ
それは?
エサだよ
とびきり
上等なヤツだ

うわっ!?
こいつ…
ストップ!!
"KOKUJIN"だよ

"KOKUJIN"?
……ああ
少し茶目っ気が
強いヤツなんだ
害はないよ

DAIGOはにぎやかな
場所を好む……
ツイてるよ!!
……やれやれ
とんでもない
時代に迷い
こんじまったぜ!!

!! 止まってくれ
スティーブ
どうした?

「JANGARA」だ…
JAN…?
DAIGOの主食だよ
資料に載ってた
写真そのものだ!!

どうやら「狩り場」に
入ったみたいだ
ここらで
仕掛けに
入ろう

周りに注意を
払っておいてくれ
この時期彼らは
とても繊細なんだ
繁殖期か?

「闘劇」さ
彼らは年に一度
大きな争いを起こすんだ
今はその直後……
興奮冷めやらぬと
いった具合さ!!
さて…
出来た!!
!! こいつは…
ささ
離れて離れて

TAITO VEWLIX!!
もちろん内蔵するは『スーパーストリートファイターIV』だ!!

彼ら…とりわけDAIGOには効果テキメンのはずだよ!!
彼ら?
実は目的はDAIGOだけじゃなくてね…!
見て!!

東大生の"TOKIDO"だ…こんなに間近で見られるなんて!!
ごらんよ 警戒して様子を探ってる…彼らは知能が非常に高いんだ

臆病なのか?
とんでもない!!とても冷徹な生き物だよ
獲物を仕留めるときは自慢の起き攻めで躊躇無く…

あ…

見つかったッ
逃げろ…
全力で走れーッ

…なんとかまいたかな…
マシンにはまだスペアがいくつかあるんだ
あの筐体の回収あきらめよう…

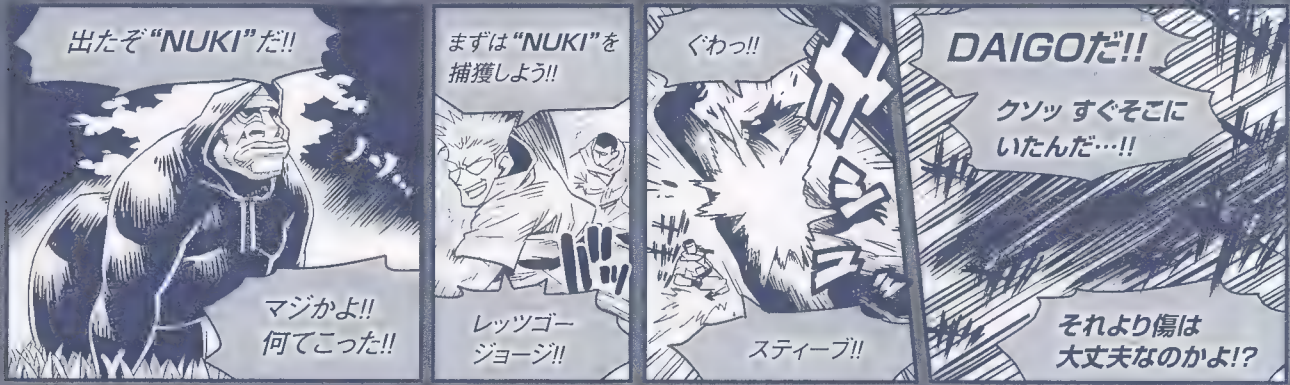
まったく…
俺の命のスペアも欲しいもんだぜ!!

奥の手を使おう!!
DAIGOと"NUKI"は連帯行動をとる習性があってね
通称「ウメヌキ」…
それを利用してやるんだ
日も暮れたな…

それは?
春麗の太モモのフィギュアさ!!

女性キャラに目のない"NUKI"ならこれに必ず喰いつくハズ!
正気かよ!!

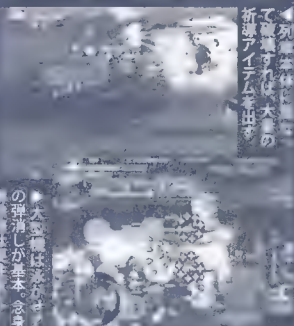
"THE BEAST
DAIGO"… 必ず
攻略してみせるよ!!

END

STEGE-2 湖畔ステージ
月夜に泣いて

ステージ構成が短いため、念身ポイントが見極めづらい。前半はゲージ確保を優先だ。

大型機は泳がせてから破壊

ステージ前半は、装甲列車をどう破壊するかがキーポイント。この敵機に限らず、耐久力が低い中型機などはオプション密着のアタックよりも、自機密着のディフェンスかお得なケースは多い。中ボス後のステージ後半は、ゲージ回復に専念。大型攻撃機・龍星は即座に破壊せず、弾幕を念身で避けながら、小型艦などアタックモードで破壊して弾消しする方が稼げて一石二鳥だ。

▲列車本体に[illegible]て破壊すれば、大量の祈導アイテムを出す
▲大型機は泳がせての弾消しが基本。念身[illegible]

AREA BOSS 七十六式軌道重戦車・轟羅（ごうら）

[illegible]

[illegible]

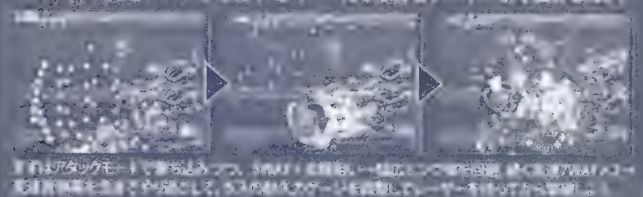
STAGE BOSS 十干十人衆・秋明菊（しゅうめいぎく）／念送兵器・戒星（かいせい）

第二形態の耐久力が高く、否応なく長時間の弾避けを強いられる秋明菊戦。ボムを撃ちたくなる弾幕だが、それでも1回目のレーザーで倒すには撃ち込み不足。炸裂弾を撃ち漏らさない範囲で、上下（攻撃パターン3〜4は左右）に自機狙い弾orレーザーを誘導しつつ、全方位弾に突っ込まないように注意しながら回避すること。

形態変化直後にあまり撃ち込んでしまうと、ゲージ調整が難しくなるので要注意。

第一形態
開幕のビット＋本体の扇状混成弾は、無理せず画面後方で回避。攻撃ヘリ＋全方位連射弾までにゲージを調整し、誘爆させないようにディフェンスモードで止めた。

第二形態
第二形態は炸裂弾の撃ち漏らし厳禁！　全方位弾を注視し、自機狙い弾orレーザーを誘導しながらの回避が基本。攻撃パターン4のレーザーで念身して形態変化させる。

第三形態
自機狙いの扇状弾＆レーザーを、上→下と交互に誘導して回避＆撃ち込み。3セット目の弾幕変化に合わせ、アイテムを育成＆回収〜念身発動で撃破する。

STEGE-3 採掘基地ステージ
修羅の心

敵機の出現パターン把握が最優先。オプションをうまく操作して血路を切り開くべし!

死角からの敵機に御用心?

上下スクロールが多く、自機の死角から多数の敵機が出現するステージ3。うっかり出現パターンを間違えると、オプション操作が間に合わなくなることもしばしば。その道中における重要ポイントは、凰空と岩武がセットで出現する中ボスとボス前のラッシュ地帯。いずれの場合も1回目の念身で凰空を早めに切り上げ、再度の念身で岩武をやり過ごすといい。

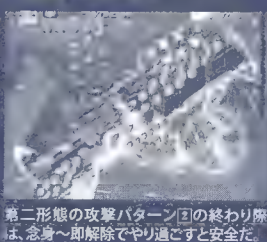
[illegible]ージが足りなくなる。

AREA BOSS 大型戦車・鎧門（がいもん）

[illegible]

[illegible]

STAGE BOSS 十干十人衆・石楠花（しゃくなげ）／念送兵器・龍豪（りゅうごう）

形態毎の攻撃パターンが増え、特徴的な弾幕も多い石楠花戦。中でも龍豪絡みの第二形態は少し厄介で、慣れない内は体当たりすることもしばしば。幸いなことに処理落ち（スロー状態）なので、落ち着いて弾幕の間を縫っていこう。ちなみに弾数が多い第一形態は、レーザーを待たずに形態変化させてしまっても問題無い。

第二形態の攻撃パターン2の終わり際は、念身〜即解除でやり過ごすと安全だ。

第一形態
開幕2セットの低速混成弾幕は、アタックモードで撃ち込み＆アイテム回収。3セット目から扇状弾幕へ変化するので、4セット目を目安に撃破していこう。

第二形態
攻撃パターン1は弾の重なりに注意し、弾幕が切り替わったら体当たりしないよう下側へ移動。攻撃パターン3は青弾を上下に誘導、レーザーで止めを刺そう。

第三形態
繰り返される単発レーザー×6の発射タイミングに合わせて、連射弾の間を移動しつつ撃ち込み。ボスの耐久力ゲージを調整して、念身で止めを刺す。

敵機名称	大型攻撃機・龍星(りゅうせい)
ステージ2の後半に出現する大型機。全方位弾＋扇状弾＋連射弾と中ボス並の弾幕に加え、単発でレーザーも撃ってくるぞ!	

敵機名称	大型輸送機・凰空(おうくう)
ステージ3の前後半に2機出現する大型機。レーザーこそ撃たないが、自機狙い弾→扇状弾→5WAY連射弾と弾数は豊富だ。	

敵機名称	大型戦車・岩武(がんぶ)
ステージ3の前後半に2機出現する大型戦車 出現直後から大量の敵弾を撃つため、弾消しを意識しないと接近すら難しい	

STEGE-4 河洋基地ステージ

俺は俺の義を通す

いよいよ弾幕シューの本領発揮。リチャージ&念身のの効率的な運用をマスターせよ!

祈導ゲージの回復を見越した念身ポイントを決めよう

[illegible]までに体験済みのプレイヤーなら[illegible]きると思うが、ステージ4から[illegible]の密度も段違い。道中をミス[illegible]く抜けるには、いかに幻忍形態を維持[illegible]かがキーポイント。そのため[illegible]べきなのが、リチャージの効率化と念身ポイントの設定になる。

安全性を優先するのであれば、敵弾を誘導しやすい雷魚船隊と煌電編隊がオススメのリチャージポイント。ベストな選択とはいえない部分もあるが、これらを基準に念身タイミングを調整すれば、敵弾が多くミスしやすい場所を念身で楽に抜けていけるぞ!

◀ステージ前半[illegible]でのゲージ回復が[illegible]のオプション調[illegible]

▶ステージ[illegible]半は煌電編隊が回[illegible]ポイント。出現位置を[illegible]

TIPS 実践的な祈導アイテムの回収&育成テクニック

敵弾が多い後半ステージを乗り切る上で、最も重要になるのが効率的な祈導ゲージの運用方法。少ない祈導アイテムを成長させてゲージを回復可能になれば、それだけ念身回数を増やして、無敵状態を維持できる。

そのために必要なのが、敵弾誘導を使った育成テクニック。特に念身解除の「敵弾を弾き飛ばす」性質を利用した再充填(=リチャージ)は、使い所を選ばない。基本的な敵弾誘導と合わせて、ぜひともマスターしたい。

◀小[illegible]の[illegible]に対しては、進行方向で待[illegible]&[illegible]が基本になる。

▶[illegible]状態を維持したまますれ違う感じに[illegible]して[illegible]も回[illegible]する。

◀[illegible]の[illegible]が無くなるため、敵機へ合[illegible]近していける。

▶さらに吸着した祈導アイテムが、反射弾で成長するため一石二鳥だ。

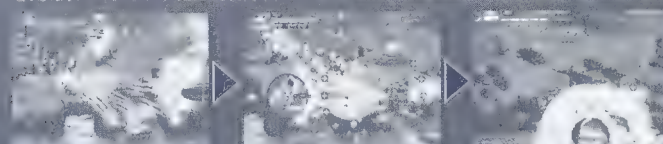
STAGE4 MAP

	敵機名称		敵機名称
	小型砲台 咆犬(ほうけん)		魚雷A 魚雷B
	敵機名称		敵機名称
	大型八連速射砲 蜂巣(ほうそう)		特攻魚雷 瀧天(そうてん)

	敵機名称		敵機名称		敵機名称
	小型船舶 爪鵜(そうう)		軽戦闘車両 狼岳(ろうがく)		戦闘ヘリ 蜂山(ほうざん)
	敵機名称		敵機名称		敵機名称
	飛行空母 七竈(ななかまど)		中型連射砲 烏豪(うごう)		輸送機 紫河(しが)

area A 敵弾をバラ蒔く甲鯨を破壊して念身解除

自機座標へ向かって来る雷魚は、上→下→上と3セット出現するので、画面端で待機&すれ違いながら撃破。ただし、出現間隔が短い上に砲台群も絡むため、1～2セット目は即回収でいい

祈導ゲージを確保できたら、全方位弾+レーザー×2の瀧天を目安に念身を発動。この際、瀧天のレーザーから撃ち返し弾を発生させて、レーザーが伸びた状態で破壊すればHIT数も稼げる。

スタート直後の雷魚船隊×3セットで敵弾を誘導してきっちり祈導アイテムを回収してフルチャージ。瀧天が画面上に見えたら、画面中央辺りまで引き付けてから[illegible]～幻忍形態へ。念身終了直後に大量の低速弾を[illegible]うまく甲鯨は、近くの小型砲台をアタックモードで[illegible]&撃ち込みに[illegible]は安全に破壊できる。

area B 厄介な魚雷群の撃ち漏らしには御用心?

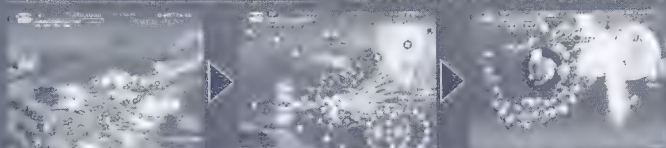
ステージ前半の山場となる可動式魚雷[illegible]地帯は、直進軌道の魚雷を撃ち漏らさないことを最優先。甲鯨破壊後2台目が出現するので、魚雷発射に遅れないよう正面へ回り込んで破壊。祈導アイテムを吸着しつつ、発射管へ撃ち込み&敵弾を切り返して回避しよう。

続く瀧天～魚雷発射管もアタックモードで祈導アイテムを出して、雷魚編隊を引き付けて破壊したら念身発動だ。

[illegible]発射管→瀧天→魚雷発射管で祈導ゲージを回復しつつ、雷魚船隊を目安に再度念身を発動する。[illegible]アタック[illegible]で撃ち漏らさずに破壊し、自[illegible]ってくる敵弾を弾消し、祈導ゲージが無く[illegible]モードで[illegible]2台目甲鯨を弾消し&破壊していこう。

area C 幻忍形態でスコアアイテムを全回収!

甲鯨破壊後に出現する最後の雷魚船隊で、セオリー通りに祈導ゲージをリチャージ。瀧天×5隻の高速スクロール地帯は、幻忍形態でスコアアイテムを回収しながら抜けるのが安全確実だ。

ちなみにレーザーを撃った状態で全方位弾を巻き込めば、256HITを瀧天×4隻で達成可能。ファイター形態で先頭or最後の1隻を破壊&アイテム吸着したほうが、スコアアイテムを多く回収できる。

雷魚船隊を画面下へ誘導して、ディフェンスモードで破壊～アタックモードで祈導アイテムを吸着してチャージ。1隻目の瀧天を今度はアタックモードで破壊～吸着して、2隻目で成長させながら回収～念身。[illegible]レーザーをアイテム変換することを[illegible]つつ、順番に瀧天を破壊して中ボス出現時に念身解除だ。

AREA BOSS 潜水母艦・粗樫(あらかし)

攻撃パターンさえ分かっていれば、労せずに撃破可能な中ボス。レーザー前の派手な弾幕は弾速こそ速いが、アタック撃ち込みで処理落ちがかかるため、落ち着けば回避自体は楽勝だ。

アタックモードで張り付いておけば、レーザー攻撃前に耐久力ゲージを調整可能。ただし、全方位弾の終了直後にダメージが通りやすくなるので、うっかり倒さないようにしたい。

[illegible]全方位[illegible]は、アタックモードで撃ち込み&アイテム吸着[illegible]レーザー+[illegible]ゲージ[illegible]ダメージ[illegible]で撃ち込み[illegible]注意。

	敵機名称	潜水攻撃艦・雷魚(らいぎょ)
	水中エリアのみ出現する小型艦で、自機座標に向かって突進しながら自機狙い弾を連射。出現位置の逆側へ誘導していこう。	

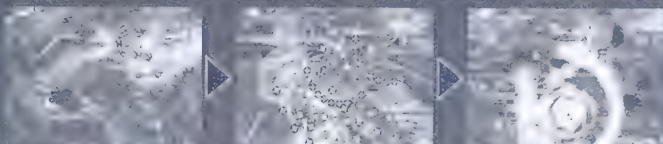
	敵機名称	内火艇・甲鯨(こうげい)
	水中エリアのみ出現する大型車両。低速のバラまき弾を大量に撃つが、周囲の砲台で弾消しすれば容易に破壊していける。	

	敵機名称	可動式魚雷発射管
	水中エリア後半に出現する小型魚雷発射管。ここから発射される魚雷は、小型な割に複数の念身アイテムを出してくれる。	

area D　厄介な大蜂編隊を念身して確実に撃破！

ステージ後半の出だしは、大蜂編隊に合わせて念身発動。セオリー通りにディフェンスモードで接近～アタックモードに切り替えて破壊すれば、大量の敵弾を巻き込んで容易に各個撃破していける。

蜂山編隊＆砲台群の後は、大蜂編隊2セット目の出現時に邪魔な七竈を最優先で破壊。この際、七竈の上方に出現する数隻の爪鵜などは、こまめにディフェンスモードへ切り替えて放置し続けよう。

煌電編隊→蜂山編隊×3セットで祈導ゲージを回復するか、3セット目は画面全体に蜂山が出現するので要注意！　そのまま大蜂が出そろうのを待って念身～アタックモード破壊で各個に弾消し＆撃破する。蜂山編隊＆砲台群を破壊後は、画面右下の七竈を最優先で破壊～蜂山編隊を待って念身解除しよう。

area E　爪鵜船隊＆蜂山編隊でリチャージ～念身

隙間無く敵機が配置されているステージ後半は、念身解除～リチャージのパターン化が必須事項。リチャージ量が少なくてもフォロー可能だが、パターンが崩れたら無理せずにボムが大安定だ。

具体的なパターンとしては、念身解除中に爪鵜船隊＆蜂山編隊で祈導アイテム出現させ、フルチャージ～即座に念身。ちゃんとこなせていれば、煌電編隊の出現まで祈導ゲージが持つハズだ。

[illegible]を上部に固定してアイテムを吸着。反射弾と大蜂の連射弾で祈導アイテムを育成＆回収～即座に念身し[illegible]

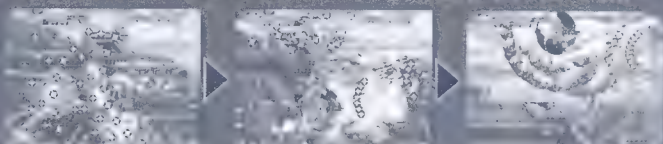
area F　無理せ[illegible]消しで撃ち込み[illegible]を確保

ステージ後半の締めは、大量の敵弾を周囲にバラまく七竈地帯。つい七竈への撃ち込みを優先したくなるシーンだが、ここは無理せずに周囲の砲台＆戦車群などをアタック破壊するのが正解。

この際、発生した弾消し中にセ[illegible]ち込んでいくワケだが、破壊で[illegible]がしても問題無し。ちなみにフ[illegible]形態のショット攻撃は、着水中の七竈で[illegible]止まってしまうので対処を忘れずに。

煌電編隊×7[illegible]

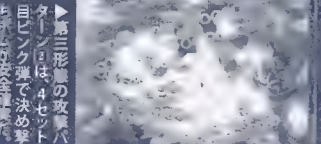
[illegible]

[illegible]にも煌電編隊が1セット出現してくるが、これは念身解除せずに弾消しに使って問題無いぞ

STAGE BOSS　十千十人衆・戦鬼・柊（せんき・ひいらぎ）／念送兵器・白樺（しらかば）

ステージ1からの再登場となる戦鬼・柊戦は、細やかな回避操作が要求される弾幕が目白押し。その中でもミスしやすいのが、第二形態の攻撃パターン[2]と第三形態の攻撃パターン[2]になる。いずれも状況を判断する能力が問われる弾幕で、弾幕の軌道を読み間違えると詰み状態に陥りやすい。

正直、このタイプの弾幕は慣れるしかないので、苦手なら決め撃ちボムで抜けてしまうことをオススメする。

◀第二形態はボムの準備をしておき、逃げ道が無くなったと判断した時点で撃とう。

▶第三形態の攻撃パターン[2]は、4セット目ピンク弾で決め撃ちボムが安全確実だ。

第一形態　落ち着いて敵弾の軌道を見切って回避

第一形態の攻撃パターンに関しては、いずれも参号機なら苦労せずに抜けられる部類。ただし、どうしても回避優先だと撃ち込み不足になるので、攻撃パターン[3]でボスの耐久力ゲージの残量確認を忘れずに。押し切れると判断した時点で即座に念身して、レーザー発射のタイミングに合わせて形態変化させよう。

[1]の攻撃パターンは、ビットの全方位弾＋本体の自機狙い連射弾×2といった混成弾幕。連射弾を大きく回避しがちだが、自機狙い弾を引き付けて少しずつ動いた方が安全確実だ。攻撃パターン[2]は、自機上部にアタックモードで固定して、砲台を撃ち漏らさなければ問題無し。第一形態オーラスとなる攻撃パターン[3]は、レーザーに突っ込んでもいいから5WAY連射弾の間に入って回避を優先しよう。

第二形態　自機狙い弾を意識した回避行動が大安定

画面の上半分に白樺が陣取る第二形態では、画面下部に自機を張り付かせた状態での左右への往復移動が基本。コレといった速い弾幕は無いので、戦闘機形態のアタックモードで撃ち込みを継続。ある程度まで祈導アイテムが成長した時点で、こまめに祈導アイテムを回収して祈導ゲージを全回復しておくこと。

白樺の攻撃パターン[1]は、[illegible]×4からの自機狙い弾に加え、自機狙い弾をバラまく戦闘機が一定間隔で出現。基本的に画面下で自機狙い弾を左右へ誘導しつつ、オプションを上部に固定して戦闘機を撃ち漏らさないこと。攻撃パターン[2]で全方位弾×2が追加されるが、回避方法は[1]と同様になる。全方位弾がレーザーに切り替わるパターン[3]で念身、幻想形態で止めを刺して第三形態へ移行させる。

第三形態　欲張り過ぎずに早めの回避が安全確実！

形態変化直後の攻撃パターン[1]は、張り付きに固執していると高速弾の回避が間に合わなくなる。これに限らず細かな回避動作を要求される弾幕ばかりだが、処理落ちした状態が継続するために回避自体は難しくない。それぞれの基本的な対処法を覚えて、無理だと判断したら即座にボムを撃ってフォローしていこう。

攻撃パターン[1]のワインダー青弾＋自機狙いの高速連射ピンク弾は、ワインダー弾の間で自機狙い弾を上下に誘導するのが基本。攻撃パターン[2]の格子状青弾＋バラまきピンク弾は、格子弾の間で左右に移動すればいいが、格子弾自体が少しズレているので注意すること。オーラスの攻撃パターン[3]は、画面後方で[illegible]してレーザーを誘導～幻想形態へ念身して、あとはボスを撃破すればいい。

敵機名称	局地戦闘機・煌電（こうでん）
	ステージ4後半に出現する小型戦闘機。見た目に反して耐久力が高いため、破壊したつもりで撃ち漏らし易いので要注意だ。

敵機名称	中型攻撃ヘリ・大蜂（だいほう）
	ステージ4後半に出現する中型ヘリ。やたらと耐久力が高くて硬い上に、自機座標を狙った扇状の連射弾を乱発してくる。

敵機名称	飛行空母・七竈（ななかまど）
	ステージ4後半に出現する大型機。念身必須の弾幕＋3WAYレーザーまで完備した強者。着水中も邪魔になる厄介な存在だ。

STEGE-5　地下拠点ステージ

血闘、魂の刃

最終決戦の地とあって、敵弾の激しさも桁違い。気を引き締めてボスを目指して進め！

見た目に騙されるべからず

実質的な最終ステージのステージ5は、ゲーム内のランク（＝難度）が上がっているため、見慣れた蜂山すら鬼のように敵弾を撃つ。このため、ステージ1の感覚で祈導アイテムを出そうと蜂山に接近すると、手痛いしっぺ返しを食らうことにもなりかねない。

念身解除のリチャージはもちろんのこと、アタックモードのオプション密着も使って足りない分を補っていくこと

◀凄まじい勢いで自機狙い弾を撃つので、蜂山や小型車両に注意！

▶耐久力の高い中型や大型の敵機からゲージの足りない分を補充しよう

TIPS　レーザーによる祈導ゲージの緊急リチャージ

ファイター形態で接触しても、ライフゲージを削られるだけで済む各種のレーザー攻撃。ここまで敢えて触れてこなかったが、レーザーに被弾するとライフゲージ1個分（ミス時と同量）だけ祈導ゲージを瞬時に回復できる。

ただし、あくまでも一時的な救済措置であって、連続でレーザーに接触しても祈導ゲージは増えない。とはいえ、ステージ5の後半はもちろんのこと、ボス戦でも有効な緊急時に役立つ手段なので覚えておくといい。

祈導ゲージが空に近い状態のレーザー被弾で、瞬時にコレだけ回復可能。無理をして狙う必要こそ無いが、緊急時には役立つぞ！

レーザー被弾で一定量を回復可能

STAGE-5 MAP

敵機名称
戦闘ヘリ 蜂山（ほうざん）
小型砲台 砲犬改（ほうけんかい）
軽戦闘車両 狼岳乙型（ろうがくおつがた）
中戦車 岩虎丙型（がんこへいがた）
可動式烈火柱
戦艦 翌檜（あすなろ）
大型砲台 重砲（じゅうほう）
中型戦闘車両 迅丘（じんきゅう）
中型運搬ヘリ 蜂空（ほうくう）
輸送機 紫河（しが）

レーザーが乱れ飛ぶステージ5後半では、敢えてレーザーへ突っ込んで祈導ゲージを余分に確保するのも手だ。

area A　地上物を使って祈導ゲージを補充！

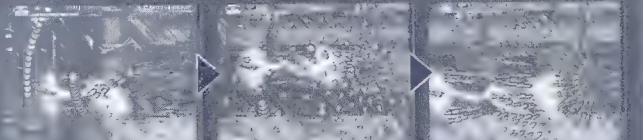
スタート直後は自信が無い限り、蜂山編隊から祈導アイテムの引っ張り出し厳禁！　敵弾を封じられる小型車両なら重なっても安全なので、戦闘車両昇降機が祈導ゲージの補充に役立ってくれる。

可動式烈火柱地帯は、幻忍形態で一気に抜けてしまうのが安全確実。とはいえ、念身のタイミングが早いと途中で切れてしまうため、ある程度まで引き付けた状態で発動するよう心がけよう。

比較的安全な昇降装置や多連装砲などで祈導アイテムを成長させながら回収し、烈火柱の2本目が伸び切る辺りで念身発動。この際に1本目が邪魔なようならば、あらかじめ破壊してしまっても問題無し。幻忍形態を維持したまま2～3本目を破壊しながら進み、蜂山編隊の出現ポイント前で念身解除する。

AREA BOSS　重攻撃ヘリ・姫沙羅（ひめしゃら）

最も注意すべきポイントは、中ボスが出現した直後。翌檜が撃った敵弾が残っていると、1セット目の難度が極端に跳ね上がる。これを回避するためにも、早めに念身解除しよう

2～3セット目は消化試合なので、焦って大きく避けなければ危険度は低い。なお、弾幕の切れ目に接近＆撃ち込んでいけば、無理に張りつかずとも祈導ゲージを補充していけるぞ！

1セット目は撃ち始めの方向がランダムなので、回避優先のディフェンスモードで安定。2～3セット目については、放射状弾幕の[illegible]に沿って動けば問題無し。4セット目の[illegible]レーザー攻撃[illegible]。

area B　戦闘車両群を有効活用して安全確保!?

翌檜の初期型×5隻が出現する縦スクロール地帯は、念身さえ繰り返せばミスせずに抜けることが可能。注意ポイントは自機後方に降って来る3隻目で、幻忍形態じゃないと破壊が難しい。

翌檜を速攻破壊するコツは、橋上に載った戦闘車両群の有効利用。リチャージに使える上、弾消し＆撃ち込みにも役立つ存在。ちなみに5隻目→中ボスと連続で出現するため、敵弾を残すと危険だ。

蜂山編隊×3セットでは無理せず、橋上の戦闘車両群から祈導アイテムを出して吸着。1隻目の翌檜にアタックモードで撃ち込み＆アイテムを成長させて回収～即念身。残った戦闘車両で弾消しつつ、1隻目の翌檜を破壊。連続して2隻目が降ってくるので、念身したままアタックモードで撃ち込み＆速攻破壊だ。

2隻目の翌檜を破壊できたら、画面下へ反射弾が戻らない位置で念身解除。とりあえず自機後方へ降ってくる3隻目は無視して、二つめの橋上に載っている戦闘車両を弾封し、ディフェンスモードでまとめて破壊して、自機後方に祈導アイテムを吸着。翌檜の低速バラまき弾で成長させて回収＆再念身する。

3隻目はディフェンスモードで、正面側へ回り込んで速攻破壊。画面中央に4隻目の翌檜が降って来るので、1隻目と同じように橋上の戦闘車両群で弾消し＆撃ち込みで破壊して念身解除。5隻目はアタックモードで撃ち込んで、祈導アイテムを回収～即念身で破壊して、残った敵弾を念身解除で消しておこう

敵機名称	戦闘車両昇降装置
ステージ5前半に設置された地上施設。小型の戦闘車両が出てくるので、ファイター形態で重なると祈導アイテムを回収できる。	

敵機名称	床収納多連装砲
ステージ5前半に設置された地上施設。解放時に低速のバラまき弾を撃つため、吸着状態の祈導アイテムを瞬時に成長できる。	

敵機名称	伸縮砲台型・重砲（じゅうほう）
ステージ5後半に設置された地上施設。ハッチの下から画面中央まで伸びるので、見落とさずにきっちりと破壊していこう。	

area C 念身解除からレーザー被弾までフル活用

道中からレーザー乱れ飛ぶステージ後半は、本作における最大の山場。中ボス後の雑魚ラッシュ地帯では、蜂山編隊などに気を取られているとミスしやすい伸縮砲台型・重砲×3基に注意！

翌檜・改修型と航空母艦・唐楓が交互に出現する地帯は、こまめに念身を繰り返して抜けるのが安全確実。祈導アイテムの回収ポイントを決めて、念身解除〜リチャージで敵弾をさばいていこう。

中ボス後は念身状態を継続したまま、[illegible]目の伸縮砲台を破壊→念身解除して蜂山編隊でリチャージ。小型車両＆鉢山編隊の敵弾に注意しつつ、蜂空を目安にして念身〜各個撃破。蜂空×2機＆迅丘を破壊→蜂山編隊で念身解除〜祈導アイテムを吸着した状態で、2台目の迅丘を撃ち込みで破壊する。

[illegible]改修型の船底にファイター形態で撃ち込みつつ、回転レーザーを横切るように被弾＆敵弾を[illegible]して即座に念身。幻忍形態で翌檜→蜂山編隊を一掃して、次の蜂山編隊を引き付けてから念身解除。リチャージの[illegible]で蜂山編隊から祈導アイテムを出し、[illegible]

[illegible]

area D 最終防衛ラインは呑峰破壊を最優先！

ボス前となる最終防衛ラインは、耐久力も高い呑峰が厄介な存在。基本方針としては、幻忍＆アタックで弾消しした後、念身解除してアタックモードで粘って祈導アイテムを育成＆回収する。

徐々に幅が広がる塔蛇のレーザーは回避優先（被弾回復もアリ）で[illegible]壊せずともOK。厄介なボス戦への態用の保険として、終わり際に戦闘車両群で念身ゲージを回復しておくといい。

2機目の唐楓を撃破後は、撃ち漏らした小型車両や呑峰の前方に設置された小型砲台を破壊して弾消し。幻忍形態で塔蛇へ撃ち込み＆レーザーを真横に誘導してから、呑峰と重なるように念身解除。後方へ下がりながら祈導アイテムを育成＆回収〜再度念身して、下側へ向かって呑峰→塔蛇を破壊する。

そのまま[illegible]の小型砲台群を破壊して、[illegible]目呑峰の弾を消しながら[illegible]して撃ち込み。1台目と同じ[illegible]で、気持ち早めの念身解除〜アタックモードで撃ち込み、祈導アイテムを育成＆回収〜再度念身して2台目の呑峰を破壊。[illegible]

[illegible]線軌道で弾いた敵弾軌道を素早くチェック！ この際に弾速も遅くなっているので、ディフェンスモードのまま斜めに画面下まで移動＆戦闘車両を破壊。祈導アイテムを吸着して、残った砲台群を壊していこう。

STAGE BOSS 十干十人衆・菖蒲＆蘭（あやめ＆らん）／念送兵器・羅刹（らせつ）

ここまでボム＆ライフを温存して来たのは、すべて菖蒲＆蘭戦に備えてのこと。実質的なラスボスと呼んでも差し支え無く、各形態でボム1発は必要経費と考えても決して高くない。

その中でも第一形態と第三形態については、クリアを目指す上での鬼門となるポイント。第一形態の念身は撃ち込む時間こそ皆無だが、保険代わりとしては十分。祈導ゲージの不足分は、ボムを使うことで対処しよう。

◀ランダム攻撃で[illegible]を引いた場合は迷わずボム。抱え落ちするよりははるかにマシだ

▶どのタイミングなら撃ち込む時間があるか考え、効率よくダメージを与えるべし

第一形態 リアルラックが試される運命の分かれ道

攻撃パターンがやたらと多い上に、一部の弾幕が菖蒲or蘭からランダム決定される厄介な形態。結論からいうと菖蒲版がラッキーパターンで、攻撃パターン1＆3で菖蒲を引けばボム無しで撃破可能。蘭版だと回避優先＆撃ち込み不足になるため、決め撃ちのボム1発で弾幕回避＆不足分を補填するが大安定だ。

攻撃パターン1の菖蒲版は、1セットごとに角度が変わる幅が広い青弾の間へ移動するように回避。幅が広い青弾を横切る際は、ディフェンスモードに切り替えること。攻撃パターン2は固定で、中型戦車・駆桜×15台を召喚。念送陣で出現位置を見て、正面に回り込んで破壊〜敵弾回避を繰り返す。攻撃パターン3の菖蒲版は、常時アタックモードでも回避可能。祈導ゲージを補充＆念身で止めを刺そう。

第二形態 ギリギリまで粘ってからボムで時間稼ぎ

ランダムな第一形態とは打って変わり、完全パターン化も可能な羅刹の攻撃パターン。回避ルートが限定される攻撃パターン2は、念身してしまうと攻撃パターン3以降の展開が厳しくなってしまうので我慢。ここはファイター形態で可能な限り粘って、回避ルートが塞がれたらボム1発でやり過ごすのがオススメだ。

羅刹の攻撃パターン1は、砲塔×2門の自機狙い弾。基本的に上下の往復移動で誘導しながら回避するが、次第にピンク弾と青弾の発射サイクルがズレていくので注意。青弾9セット目になると、全方位弾が追加されたパターン2へ移行。自機狙い弾の誘導をパターン化すれば、回避可能だがボム使用が大安定。攻撃パターン3のレーザーに切り替わったら念身〜幻忍形態で粘って形態変化させる。

第三形態 幻忍形態でやり過ごしボムで押し返せ！

最低でもボム1発が必要経費となる第三形態は、開幕の突進攻撃をいかにやり過ごすかで難易度が大きく変化する。祈導ゲージの残量が無い場合は、疑似安地＋ボム準備でやり過ごすといい。撃ち込みが甘いorゲージ残量が少なく、攻撃パターン3で念身が解除された場合は迷わずボムを撃ってフォローしていくこと。

攻撃パターン1の突進攻撃は、画面左下が擬似的な安全地帯（まれに敵弾アリ）。とはいえ、突進前と突進後が貴重な撃ち込み可能時間なので、第二形態から幻忍形態を維持してやり過ごすのがオススメ。後退中の攻撃パターン2は、回避困難なのでボムが大安定。アタックモードで撃ち込み＆起動アイテムを確保する。攻撃パターン3で念身して、そのまま止めを刺す理想的な展開となる。

敵機名称	航空母艦・唐楓（とうかえで）
	ステージ5後半に出現する大型機。出現直後は直線的な弾幕だけなので、この間に接近して祈導アイテム回収がセオリーだ。

敵機名称	大型戦車・呑蜂（どんほう）
	ステージ5後半に出現する大型戦車。中ボス以上に高密度な弾幕を展開、弾消しや念身解除をうまく使って接近していこう。

敵機名称	祈導砲台・塔蛇（とうじゃ）
	ステージ5後半に出現する大型砲台。自機座標を狙った集束型のレーザー照射は、時間経過とともに幅が広がっていくぞ！

STEGE-6 血晶の間ステージ

それぞれの義とは

ラスボスへ到達すれば、クリアしたも同然!? 驚愕のエンディングまでもう一息だ!

雌雄を決する最終ボス決戦

最終決戦の地となる血晶の間は、道中[illegible]無いボス戦のみで構成された特殊ステージ。したがってスタート直後から、最終ボス・西園寺芭蕉との戦闘が始まる。

[illegible]え、基本的なルールなどは他のボス[illegible]わり無し。スタート直後に念身解除しておき、後は同じ要領で戦っていけばOK。残っているボムとライフは、全て使い切るぐらいの気持ちで挑んでいこう。

▲ステージ[illegible]芭蕉登場! 気負わず落ち着けば大丈夫だ。

▶万全を期すなら開幕ボムが安定。ここまで[illegible]

TIPS ALLクリアを見越した残りボム&ライフ計算

[illegible]ライフを残し、クリアを目指す!」といった攻略の指針上、ボム使用ポイントを6発分に抑えてあるが、「ミス1回で3発補充」と考えれば最大18発まで使用可能な計算。

さらにノーミスだとランク(=難度)が高い上、祈導ゲージ上限も低いために苦労する場面が多い。これらを考慮して、自分なりにボム&ライフの消費ポイントを考えてみるといい。

ボムを残した状態での抱え落ちは最悪。攻略記事の内容は、あくまでも参考例と考えること

自分が難しいと判断した場所では、惜しまずにボム使用。足りなくなったら総数を計算だ

STAGE BOSS 十千帝王・西園寺 芭蕉(ばしょう)/修羅の血晶

第一形態の開幕が最も難しく、ボム無しで抜けるには練習が必要。逆に難しい弾幕はコレだけで、ほかは落ち着いて弾道を見極めれば回避可能なレベルだ。ちなみにオプションに祈導アイテムを吸着しておくと、処理落ちがかかって弾道を見極めやすくなる。オプションの固定位置に注意して、撃ち込み継続を常に意識しよう。

ライフに余裕があれば、開幕の高速弾を念身～解除でやり過ごす練習もしてみよう。

第一形態

開幕の扇状高速弾は、ボム1発で安全確実に抜けられる。次の攻撃パターンはアタックモードで撃ち込み～アイテム回収し、反射弾が出たら念身すればOKだ。

第二形態

高速の回転連射弾×4は左上で弾道を見て軸合わせ。逆回転時は上→下と射線に沿って回避する。レーザー攻撃に切り替わったら念身～そのまま倒せばいい。

第三形態

オーラスとなる攻撃パターンは、射軸がズレる全方位への高速連射弾。オプション位置に注意して撃ち込み&アイテム回収、祈導ゲージがたまったら念身しよう。

1コインクリア達成だけで満足することなかれ!

稼ぎのテクニック

念身パターンの構築が、稼ぎにも直結する本作。その代表的なテクニックのいくつかを詳しく解説しておこう。

実際に1コインクリアを達成できたプレイヤーなら実感できると思うが、念身を使いこなすことで、自然と稼ぎプレイも身に付く本作。日進月歩の勢いで稼ぎパターンも進化し続けているが、いくつかの普遍的な稼ぎ要素も存在している。

その中でも代表的なのが、ここで取り上げた三つのテクニック。いずれもボス戦絡みと即実践可能なので、攻略パターンに組み込みスコアアップを狙っていこう。

レーザーの発射ポイントに近づくと発生する撃ち返し弾は、HIT数が安定しない中ボス&ボス戦で役立つ稼ぎテクニックの一つだ。

TIPS.2 ボムアイテムを活用したボス弾幕の錬金稼ぎ

ステージ[illegible]のボス前で、[illegible]破壊時にボムアイテムを出すのは周知の事実。このアイテムには、「画面上の敵弾をスコアアイテムへ変換する」といった特典付き。このため、ボス戦まで泳がせておき、念身中にボムアイテムを回収すれば、1回余計に256HITが取れる。

ボムアイテムを放置した状態で、取らないよう注意しながらボス戦へ突入。

敵弾が多いポイントで念身中にボムアイテム回収で、形態変化と同時に敵弾を錬金変換できる。

TIPS.1 ボス撃破時に狙える256HIT突破の仕組み

ボス最終形態の撃破時は、中ボス撃破や形態変化と少し違う専用ルールが適用されている。その一つがHIT数の上限突破で、レーザー→敵弾と時間差でアイテムに変換されるため、スコアアイテムの取り方では上限256HITを突破可能。自機の位置取りやタイミングを研究してみよう。

それぞれレーザーと敵弾で変換タイミングが微妙にズレているため……

レーザーを先にしてボス撃破&自機の位置取り次第で、上限を突破させることが可能になるぞ

TIPS.3 祈導アイテムを量産する超高速リチャージ

ファイター[illegible]のアタックモード中は、敵機にオプションを近づけて撃ち込むと祈導アイテムが出現。ここまではインストに記載されているが、「オート連射+ショットボタンを押した状態で、ショットボタンをタイミング良く連打する」と、押しっぱなし時よりも多くの祈導アイテムが発生する。

3機体の中でも、参号機は飛び抜けて効果的なので狙ってみたい。

●ちょみ始めた状態を繰り返すことによって、短時間で吸着しきれないほどのアイテムが出る。

祈導人 出陣ノ心得

●念身中に表示される「HIT」数の意味は?:結論から先に言ってしまうと、画面上に出現したアイテム総数(祈導アイテムも含む)のこと。中ボスやボス戦時で目にする「256HIT(=256個)」が、画面上に存在可能なアイテムの上限数値となる。つまり256HIT以上まで表示が継続しているということは、何らかの理由で出現アイテムが消えたことを意味している。

一人プレイの方が面白いとだれが決めたのか——。

げっつ☆ & ちくわの

二人用普及～ず

編集部で遊びほうけていたあいつらが、協力プレイに目覚めた。血刃が振るわれ、皇帝は星となる。そのすべてが今ここに!

普及する人

祈導人:げっつ☆先生
放っておくと20年以上前の魔女っ子アイドルの話を始める書道二級。たび重なる職質をものともせず血晶刀を持ち歩いていたことが発覚。

幻忍:カイゼルちくわ
年末に出るモンステルをハントするゲームに恋焦がれる皇帝陛下。このたび星になったが、どうやら幻忍として復活を果たした。

PROLOGUE
闇組織の巧妙なワナ

～2010年9月某日　アルカディア編集部～

ちくわ　うう～む、この酷暑の日々は空調の効いた編集部の『赤い刀』をだら～りと遊ばせることで原稿を落とさせようという闇組織のワナに違いないが、我は逃げも隠れもせずに涼んでくれよう! 烈怒武麗怒（訳：赤い刀）はどこじゃあーッ!!

『赤い刀』プレイ中のげっつ☆　ああっ、オプション的なものがあさっての方向へ動くよう、おのれ!

ちくわ　クセのある弐号機を選び困っとるようだのう。

げっつ☆　やあ、皇帝じゃないですか。毎日暑いので涼しい編集部でだら～りと遊んでいたトコですよ。

ちくわ　（クワッ）たわけィッ! これでは闇組織の思うツボではないか、軟弱というほかはないッ!!

げっつ☆　うひゃあー!? さすが皇帝、酷暑もなんのそのですね。ではボクはそれを尻目にもう1プレイ……。

ちくわ　はっはっは、まあ待つがよい。ここで会ったのも何かの縁、2Pプレイで我も協力してしんぜよう。

げっつ☆　ならボクは弐号機以外を使わせてくだせえ。何しろキャラセレ時のギャルで選んだのに念身してもクールガイだし、散々ですよ。『デススマ2』のスーピィ兄ぐらいの意気込みは見せてほしいっす!

ちくわ　そんな軟弱者には参号機をおすすめしよう。萌えと使い勝手とあばずれを兼ね備えた一品さね。では我は2P側にシッダーン! 2Pボタンをポチッとな。

げっつ☆　んじゃボクも。ピポッ（ボタン押しS.E.）……あれ? 2P側はデフォでカーソルが参号機に合ってるんですね。選べないので動いてくださいよ。

ちくわ　ククク……、その甘さういろ～のごとし! そんなオススメ機体をやすやすと渡すと思うてか。貴様は可もなく不可もない壱号機を使うがいいだろう!

げっつ☆　ゲエエーッ!? こうなったら肌身離さず持ち歩いている血晶刀でぶった斬ったらぁ～! **ズバス!**

ちくわ　ウングラオプリヒーッ（断末魔）!! ……口惜しや、あと少しで原稿などそっちのけでゆるり、だらりと遊びほうけられたところを……。ゲホッ、**ズン**

げっつ☆　今はただ、安らかにララバイ。

SCENE-1
ワナにはまった堕落者

ちくわ　仕方ないので我が壱号機を使ってくれよう。

げっつ☆　やあ、すっかり元気ですねえ?

ちくわ　魂を捧げ幻忍となり生まれ変わる我の覚悟をだれが止められよう。ではさっそく、プレイ始めぇ～い!

～数分後　1面クリア～

げっつ☆　楽勝でしたね、ぷっぷくぷ～。

ちくわ　お調子に乗るでない、1Pプレイに比べ敵が固くなっておった。ふんどし締めてかからねばなるまい。

げっつ☆　大丈夫ですよこんな程度……。あ、あれ……? お互いの自機も邪魔だし、敵の攻撃がキツいっす!

ちくわ　舌の根が潤っとるのう。こんな時は念身のディフェンスモードじゃい!

げっつ☆　おお、皇帝を中心に敵弾が弾かれていく! こりゃ念身に重なっているだけでほぼ無敵ですよ!

ちくわ　そうだろう、そうだろう。すいっ、すい～。

げっつ☆　あわわ、そんな無軌道に動き回られたらついていけねえですよ! **ドカ～ン**

ちくわ　ははは、わざとだか謝ってやろう。メ～ンゴ。

げっつ☆先生、かく闘えり
パートナーの念身（ディフェンスモード）に重なればほぼ無敵! その際、念身側は極力動かず、動くときには声掛けを。おのれちくわめ、ギギギ……。

SCENE-2
特許取得で一攫千金

ちくわ　ところで道中でのディフェンス念身もイカジではあるが、それ以上にボス戦で互いのゲージが無くなるまで交互に使用というのが効果的な気がするのだが。

げっつ☆　皇帝陛下が気ままに動き回らなければね。

ちくわ　これはどうしたことか、すっかりツン状態だのう。む、そうこうしている間に3ボス出現であるぞ。

げっつ☆　じゃあ今度はボクが念身しますよ。べ、べつにあんたのためにするんじゃないっぺれ～（デレ）。

ちくわ　ほっほっほ、こりゃあ楽じゃ。一度重なったら後はショットを押しているだけでよいではないか。

げっつ☆　こっちは押し返しがあるので、皇帝を守るべく位置合わせし続けるという下僕感がゴイスですが。

ちくわ　……はて、祈導アイテムがチラついとるわりにこちらのゲージが回復しておらぬようだが。

げっつ☆　ていうか、ボクのゲージがなぜか回復しているみたいなんですけど。

ちくわ　ヌオオ、我の回収したアイテムがゲツリ坊に吸い取られテイル!? 謀反じゃあ!

念身へ重なるプレイヤーはオプションをボス近くへ置き、ショット長押し祈導アイテムを生成。テンポ良くボタンを離してアイテムを味方に回収させる。

これが超奥義「念身重なり」DA!!

げっつ☆　さすがに若干ゲージは減少しているみたいですけど、敵弾の多い後半面だったらモリモリ回復してこれだけで倒せちゃうんじゃないですか?

ちくわ　そそそそれじゃあーっ! これで特許を取れば寝ていても金が降ってくるわい!

げっつ☆　さっそく出てきた4ボスで試してみませう!

ちくわ　貴様には任せてはおれん、私自らが出る!

げっつ☆　おお! ちくわ皇帝のゲージが念身を使っているにも関わらず増えていく一方だ!

ちくわ　ところでディフェンス念身は敵の体当たりには無力なのである。

げっつ☆　へ一。……何やら画面上から戦車のようなブツが降り注いできてますが。

ちくわ　ぜぜぜ、全力で避けるんじゃあ～! **ドカ～ン**

～数分後～

ちくわ　ゼエ、ゼエ～。次は5ボスだが、こいつは先ほどのようにミニ戦車などは降らんので安心せい。

げっつ☆　確かに降ってきませんね、コレは楽っす! 今度こそ、念身重なりだけで大丈夫なはず……あれ、なんか双子のボスが不穏な動きを……。

ちくわ　バラバラだった彼奴らは一カ所に集まる習性を持っていたのであった。よ、避けるんじゃあ～!

げっつ☆　あわわ、ぬるま湯に浸かりきっていた我らに避けられるハズもなし! **ドカ～ン**

カイゼルちくわ、かく敗れり
完璧に見えたディフェンス念身への重なりであったが、体当たりには無力というワナが。前ページまでの攻略を読んでおくべきであった!

EPILOGUE
就寝前に血のシャワー

ちくわ　さて、苦難の道が続きながらも何とか無事エンディングまでたどり着くことができた我らであった。

げっつ☆　いやあ、まさかラスボスこそが念身重なりだけで倒せる存在だったとは。手持ち無沙汰の左手でアイスを食べはじめるところでしたよ。

ちくわ　ゲージのたまりにくい序盤でも敵のレーザーを適度に浴びれば、交互に念身するのみのゴリ押しが効きそうだのう。レーザーがシャワーにしか見えんわい。

げっつ☆　色的に血のシャワーですね。なんだか悪魔な超人みたいでおそろしっこですか。ブルル。

ちくわ　シュテギの協力プレイといえば幻惑効果でパニックというのが定番だが、これは新鮮だったのう。

げっつ☆　おなじみの新感覚ですね!

ちくわ　ではさっそくゲセで実践といこうではないか。

編集松浦　ほう、仕事もせずにまだ遊び足りないと?

ちくわ&げっつ☆　さあはたらくぞー（棒読み）。

全535種の称号&獲得条件リスト公開!

jubeat knit(ユビートニット)
■メーカー:KONAMI
■ジャンル:音楽シミュレーション
■操作方法:16パネル
■発売日:稼働中(2010年7月29日)
■使用基板:ー

ジャンル	称号名(日本語)	説明文(日本語)	基本点
メッセージ	初めまして	最初の称号	0
メッセージ	ユビートはじめました	初めてのプレー	1500
キャッチコピー	jubeat 1年生	プレーTUNE数50回	3000
キャッチコピー	jubeat 2年生	プレーTUNE数100回	3000
キャッチコピー	jubeat 3年生	プレーTUNE数150回	3000
エトセトラ	モテかわスリム	プレーTUNE数200回	3000
キャッチコピー	無冠の帝王	プレーTUNE数250回	3000
特徴	ナイスバディ	プレーTUNE数300回	3000
エトセトラ	ナチュラルメイクに3時間	プレーTUNE数500回	3500
エトセトラ	↑↑↓↓←→←→BA	プレーTUNE数750回	3500
メッセージ	オーライ、バックオーライ	プレーTUNE数1000回	3500
エトセトラ	ナセ・バナール	プレーTUNE数1500回	4000
メッセージ	フレンド登録大歓迎	マッチング25人達成	1000
メッセージ	ライバル登録大歓迎	マッチング50人達成	2000
キャッチコピー	なりきりセレブ	マッチング100人達成	2000
キャッチコピー	わんぱく男子	マッチング150人達成	2000
キャッチコピー	突撃隊長	マッチング200人達成	2000
今の状況	アンチエイジング中	マッチング250人達成	2000
今の状況	散歩中	マッチング300人達成	2000
今の状況	昼休み中	マッチング350人達成	2000
今の状況	夜勤明け	マッチング400人達成	2000
今の状況	ごらんの有様	マッチング450人達成	2000
今の状況	海外留学中	マッチング500人達成	2000
今の状況	ダイエット中	マッチング550人達成	2000
今の状況	かぜ気味	マッチング600人達成	2000
今の状況	バッテリー切れ	マッチング650人達成	2000
今の状況	集中訓練中	マッチング700人達成	2000
今の状況	朝練中	マッチング750人達成	2000
今の状況	癒され中	マッチング800人達成	2000
キャッチコピー	可愛すぎる新入生	マッチング850人達成	2000
今の状況	全然寝てない	マッチング900人達成	2000
今の状況	めざまし無視	マッチング950人達成	2000
今の状況	背伸びしてます	マッチング1000人達成	2000
今の状況	時間外勤務	マッチング1100人達成	2000
今の状況	逃走中	マッチング1200人達成	2000
今の状況	休職中	マッチング1300人達成	2000
今の状況	求職中	マッチング1400人達成	2000
今の状況	駅まで3分	マッチング1500人達成	2000
プレースタイル	スコアは気にしません	マッチング1600人達成	2000
今の状況	酸素不足	マッチング1700人達成	2000
今の状況	幽体離脱中	マッチング1800人達成	2000
今の状況	第二形態	マッチング1900人達成	2000
今の状況	緑茶でほっこり	マッチング2000人達成	2000
キャッチコピー	噂の人	店舗内スコアランキングで1人に勝利	50
特徴	一目置かれる存在	店舗内スコアランキングで2人に勝利	100
キャッチコピー	実力者	店舗内スコアランキングで3人に勝利	150
今の状況	挑戦中	マッチング勝利人数25人達成	2000
今の状況	充実中	マッチング勝利人数50人達成	4000
メッセージ	おでんはじめました	マッチング勝利人数100人達成	4000
性格	ゆるキャラ	マッチング勝利人数150人達成	4000
今日は特別な日	今夜はカレーよ	マッチング勝利人数200人達成	4000
今日は特別な日	今夜もカレーよ	マッチング勝利人数250人達成	4000
今の気持ち	おなかの調子を整えたい	マッチング勝利人数300人達成	4000
メッセージ	整いました	マッチング勝利人数350人達成	4000
メッセージ	同窓会で告白します	マッチング勝利人数400人達成	4000
メッセージ	あなたのことが大好きです	マッチング勝利人数450人達成	4000
メッセージ	同窓会で告白されました	マッチング勝利人数500人達成	4000
メッセージ	冷やし中華はじめました	SAVE 10人達成	5000
メッセージ	空気読めます	SAVE 20人達成	5000
今の状況	ねむい	SAVE 30人達成	5000
エトセトラ	ハッピー☆ビキニSHOW	SAVED 10回達成	1000
特徴	森ガール	クリア10曲達成	350
特徴	A級イケメン	クリア20曲達成	700
特徴	山ガール	クリア40曲達成	700
特徴	B級イケメン	クリア60曲達成	700
特徴	メガネっ娘	クリア80曲達成	700
特徴	リーゼント	クリア100曲達成	700
特徴	メガネ男子	クリア120曲達成	700
特徴	おかっぱ頭	クリア140曲達成	700
特徴	雪国育ち	クリア160曲達成	700
エトセトラ	ボリューム満点	クリア180曲達成	700
特徴	帰国子女	クリア200曲達成	700
趣味	コーヒーはブラック	クリア220曲達成	700
趣味	家具はモノクロで統一	クリア240曲達成	700
趣味	伸びるジーンズ派	クリア260曲達成	700
趣味	ファストファッション系	クリア280曲達成	700
趣味	シャツはイン	クリア300曲達成	700
趣味	けっ歯類を飼っています	クリア350曲達成	700
趣味	週休6日	クリア400曲達成	700
趣味	冷やし中華はゴマだれ派	クリア450曲達成	700
エトセトラ	だいたいCLEAR	クリア500曲達成	700
エトセトラ	CLEAR master	クリア552曲達成	700
今の状況	学校帰り	RATING B 300曲達成	800
今の状況	部活帰り	RATING B 350曲達成	800
今の状況	仕事帰り	RATING B 400曲達成	800
今の状況	買い物帰り	RATING B 450曲達成	800
今の状況	旅行帰り	RATING B 500曲達成	800
エトセトラ	RATING B master	RATING B 552曲達成	800
キャッチコピー	おしゃれ探偵	RATING A 300曲達成	850
今の気持ち	やる気30%	RATING A 350曲達成	850
今の気持ち	やる気50%	RATING A 400曲達成	850
今の気持ち	やる気80%	RATING A 450曲達成	850

ジャンル	称号名(日本語)	説明文(日本語)	基本点
今の気持ち	やる気100%	RATING A 500曲達成	850
エトセトラ	RATING A master	RATING A 552曲達成	850
今日は特別な日	今日は誕生日	RATING S 300曲達成	900
今日は特別な日	今日はあの子の誕生日	RATING S 350曲達成	900
今日は特別な日	今日は記念日	RATING S 400曲達成	900
今日は特別な日	お付き合い1周年	RATING S 450曲達成	900
今日は特別な日	今日は結婚記念日	RATING S 500曲達成	900
エトセトラ	RATING S master	RATING S 552曲達成	900
今日は特別な日	今日の当番	RATING SS 300曲達成	950
今日は特別な日	今日は漢字の小テスト	RATING SS 350曲達成	950
今日は特別な日	今日は理科の小テスト	RATING SS 400曲達成	950
今日は特別な日	美容室行かないと	RATING SS 450曲達成	950
今日は特別な日	理容室行かないと	RATING SS 500曲達成	950
エトセトラ	RATING SS master	RATING SS 552曲達成	950
今の気持ち	ややリッチ気分	RATING SSS 300曲達成	980
今日は特別な日	給料日	RATING SSS 350曲達成	980
メッセージ	ボーナス出ました	RATING SSS 400曲達成	980
今の気持ち	目指せEXCELLENT	RATING SSS 450曲達成	980
今の気持ち	今日こそ達成	RATING SSS 500曲達成	980
エトセトラ	RATING SSS master	RATING SSS 552曲達成	980
プレースタイル	パワープレー	EXCELLENT 1曲達成	100
プレースタイル	レフトハンドプレー	EXCELLENT 10曲達成	500
プレースタイル	ライトハンドプレー	EXCELLENT 20曲達成	1000
今の状況	片思い中	EXCELLENT 40曲達成	1000
プレースタイル	まったりプレー	EXCELLENT 60曲達成	1000
プレースタイル	苦手楽曲を克服中	EXCELLENT 80曲達成	1000
プレースタイル	ベストスコア更新狙い	EXCELLENT 100曲達成	1000
今の気持ち	今日こそ限界突破	EXCELLENT 120曲達成	1000
プレースタイル	マーカー試し中	EXCELLENT 140曲達成	1000
メッセージ	マーカーが合わない	EXCELLENT 160曲達成	1000
プレースタイル	ごり押し	EXCELLENT 180曲達成	1000
今の気持ち	悲しみ吹き飛ばし中	EXCELLENT 200曲達成	1000
キャッチコピー	影武者	EXCELLENT 220曲達成	1000
キャッチコピー	千両役者	EXCELLENT 240曲達成	1000
性格	器用貧乏	EXCELLENT 260曲達成	1000
キャッチコピー	箱入り娘	EXCELLENT 280曲達成	1000
キャッチコピー	皆勤賞	EXCELLENT 300曲達成	1000
今の状況	お天気さんさん	EXCELLENT 320曲達成	1000
キャッチコピー	IQフィンガー	EXCELLENT 340曲達成	1000
キャッチコピー	若大将	EXCELLENT 360曲達成	1000
キャッチコピー	秘密兵器	EXCELLENT 380曲達成	1000
キャッチコピー	平成の怪物	EXCELLENT 400曲達成	1000
キャッチコピー	昭和の妖精	EXCELLENT 420曲達成	1000
キャッチコピー	暗黒の使者	EXCELLENT 440曲達成	1000
キャッチコピー	ミスター普通	EXCELLENT 460曲達成	1000
キャッチコピー	役職:ムードメーカー	EXCELLENT 480曲達成	1000
今の気持ち	隣の子が気になる	EXCELLENT 500曲達成	1000
今の気持ち	お家に帰りたくない	EXCELLENT 520曲達成	1000
エトセトラ	だいたいEXCELLENT	EXCELLENT 540曲達成	1000
エトセトラ	EXCELLENT master	EXCELLENT 552曲達成	1000
特徴	小学生	FULL COMBO 1曲達成	95
特徴	中学生	FULL COMBO 10曲達成	475
特徴	高校生	FULL COMBO 20曲達成	950
特徴	大学生	FULL COMBO 40曲達成	950
特徴	社会人	FULL COMBO 60曲達成	950
特徴	左利き	FULL COMBO 80曲達成	950
特徴	右利き	FULL COMBO 100曲達成	950
特徴	両利き	FULL COMBO 120曲達成	950
特徴	都会っ子	FULL COMBO 140曲達成	950
特徴	地元ではNo1	FULL COMBO 160曲達成	950
特徴	ベビーフェイス	FULL COMBO 180曲達成	950
特徴	クリエーター系	FULL COMBO 200曲達成	950
特徴	サラリーマン	FULL COMBO 220曲達成	950
特徴	自営業	FULL COMBO 240曲達成	950
特徴	専務	FULL COMBO 260曲達成	950
特徴	次長	FULL COMBO 280曲達成	950
特徴	課長	FULL COMBO 300曲達成	950
特徴	KEEP君	FULL COMBO 320曲達成	950
特徴	プロ忍者	FULL COMBO 340曲達成	950
特徴	実家は林業	FULL COMBO 360曲達成	950
特徴	思春期	FULL COMBO 380曲達成	950
特徴	ねぼすけ	FULL COMBO 400曲達成	950
特徴	ぴっちぴち	FULL COMBO 420曲達成	950
特徴	係長	FULL COMBO 440曲達成	950
特徴	主任	FULL COMBO 460曲達成	950
特徴	常務	FULL COMBO 480曲達成	950
特徴	代表取締役社長	FULL COMBO 500曲達成	950
特徴	宇宙人	FULL COMBO 520曲達成	950
エトセトラ	だいたいFULL COMBO	FULL COMBO 540曲達成	950
エトセトラ	FULL COMBO master	FULL COMBO 552曲達成	950
エトセトラ	☆	NO GRAY 1曲達成	50
エトセトラ	☆☆	NO GRAY 10曲達成	250
エトセトラ	☆☆☆	NO GRAY 20曲達成	500
エトセトラ	☆☆☆☆	NO GRAY 40曲達成	500
趣味	ラーメンはこってり派	NO GRAY 60曲達成	500
趣味	ラーメンはさっぱり派	NO GRAY 80曲達成	500
趣味	しゃぶしゃぶはポン酢で	NO GRAY 100曲達成	500
趣味	カロリーオフ	NO GRAY 120曲達成	500
趣味	なんでもマヨネーズ	NO GRAY 140曲達成	500
趣味	ライスはいつも大盛り	NO GRAY 160曲達成	500
趣味	たい焼きはしっぽから	NO GRAY 180曲達成	500
趣味	うどん派	NO GRAY 200曲達成	500

ジャンル	称号名(日本語)	説明文(日本語)	基本点
趣味	そば派	NO GRAY 220曲達成	500
趣味	パスタ派	NO GRAY 240曲達成	500
趣味	ビーフン派	NO GRAY 260曲達成	500
趣味	春雨派	NO GRAY 280曲達成	500
趣味	耳かきが趣味	NO GRAY 300曲達成	500
性格	汗っかき	NO GRAY 320曲達成	500
性格	少年のココロ	NO GRAY 340曲達成	500
性格	Mr.モラル	NO GRAY 360曲達成	500
性格	太鼓持ち	NO GRAY 380曲達成	500
性格	夏でもストール	NO GRAY 400曲達成	500
性格	料理は論外	NO GRAY 420曲達成	500
性格	ふとんは引きっぱなし	NO GRAY 440曲達成	500
性格	意外とボウリングが上手い	NO GRAY 460曲達成	500
性格	寝るときもスーツ	NO GRAY 480曲達成	500
性格	変人にあこがれる凡人	NO GRAY 500曲達成	500
性格	メガネを取ると普通	NO GRAY 520曲達成	500
エトセトラ	だいたいNO GRAY	NO GRAY 540曲達成	500
エトセトラ	NO GRAY master	NO GRAY 552曲達成	500
性格	体育会系	ALL YELLOW 1曲達成	75
性格	文化系	ALL YELLOW 10曲達成	375
メッセージ	俺の嫁募集中	ALL YELLOW 20曲達成	750
メッセージ	今日は徹夜だ	ALL YELLOW 40曲達成	750
メッセージ	君のために戦う	ALL YELLOW 60曲達成	750
メッセージ	みなさんお元気ですか	ALL YELLOW 80曲達成	750
メッセージ	助けてください	ALL YELLOW 100曲達成	750
メッセージ	お助けしましょう	ALL YELLOW 120曲達成	750
メッセージ	まだ本気じゃない	ALL YELLOW 140曲達成	750
メッセージ	明日から本気出す	ALL YELLOW 160曲達成	750
今の気持ち	フレンドこないかな〜	ALL YELLOW 180曲達成	750
今の気持ち	遠足気分	ALL YELLOW 200曲達成	750
今の気持ち	遠足前日の気分	ALL YELLOW 220曲達成	750
今の気持ち	家に着くまでが遠足	ALL YELLOW 240曲達成	750
今の気持ち	ぼちぼちかな	ALL YELLOW 260曲達成	750
今の状況	ノヘンン	ALL YELLOW 280曲達成	750
特徴	満点パパ	ALL YELLOW 300曲達成	750
特徴	幸せママ	ALL YELLOW 320曲達成	750
座右の銘	前のめり人生	ALL YELLOW 340曲達成	750
座右の銘	一指入魂	ALL YELLOW 360曲達成	750
座右の銘	いつもスマイル	ALL YELLOW 380曲達成	750
座右の銘	夢は叶う	ALL YELLOW 400曲達成	750
座右の銘	5分前行動	ALL YELLOW 420曲達成	750
座右の銘	ピンチはチャンス	ALL YELLOW 440曲達成	750
座右の銘	腹八分目	ALL YELLOW 460曲達成	750
キャッチコピー	ゆかた美人	ALL YELLOW 480曲達成	750
今の気持ち	やる気1000%	ALL YELLOW 500曲達成	750
メッセージ	サンタは絶対いる	ALL YELLOW 520曲達成	750
エトセトラ	だいたいALL YELLOW	ALL YELLOW 540曲達成	750
エトセトラ	ALL YELLOW master	ALL YELLOW 552曲達成	750
今の状況	練習中	全TUNEで同じ楽曲を選択	30
今の状況	スランプ	クリアできていた楽曲でFAILED	1
エトセトラ	すこんぶ	最大チップ数の譜面でFULL COMBO	475
キャッチコピー	jubeat博士	1プレーでjubeat・ripples・knitの楽曲を選択	30
キャッチコピー	オールラウンダー	1プレーでBASIC・ADVANCED・EXTREMEの楽曲をクリア	50
エトセトラ	神の悪戯	スコア 9999獲得	1
エトセトラ	千慮の一失	EXCELLENTまであと一歩	50
エトセトラ	RATING SSSSSSSS	1プレーでRATING Sを8個以上獲得(S 1個 SS 2個 SSS 3個)	100
エトセトラ	目に見えぬ壁	ベストスコアとスコアが一致(EXCELLENTは除く)	40
今の状況	成長中	全TUNEでベストスコア更新	50
今の状況	開眼	全TUNEでベストスコア更新かつRATING SS以上獲得	75
今の状況	覚醒	全TUNEでベストスコア更新かつRATING SSS以上獲得	100
エトセトラ	凄業	全TUNEでFULL COMBO達成	150
エトセトラ	神業	全TUNEでEXCELLENT達成	300
キャッチコピー	ランダミスト	全TUNEでランダム選択	30
エトセトラ	神の気まぐれ	2TUNE連続でランダム選択で楽曲が一致	100
特徴	自由自在	ランダム選択した楽曲でFULL COMBO達成	75
特徴	縦横無尽	ランダム選択した楽曲でEXCELLENT達成	150
キャッチコピー	マッチメーカー	全TUNEで誰かとマッチング	50
キャッチコピー	奇跡の人	マッチングしたメンバーとスコアが一致	100
性格	勝負強い	僅差で勝利	40
性格	勝負弱い	僅差で敗北	10
エトセトラ	逆転	ボーナス追加で逆転勝利	50
エトセトラ	圧倒	大差で勝利	50
キャッチコピー	頼れる相棒	全TUNEで誰かをSAVE	250
座右の銘	七転び八起き	全TUNEで誰かにSAVED	40
エトセトラ	焦げキュン	全国で同じメンバーと2回マッチング	80
メッセージ	もう一度君に逢いたい	全国のプレーヤーと自分が獲得していない楽曲をプレー	100
キャッチコピー	四天王	マッチングしたメンバー4人全員がFULL COMBO達成	200
キャッチコピー	四神	マッチングしたメンバー4人全員がEXCELLENT達成	400
メッセージ	君のこと好きかもしれない	店舗内のプレーヤーと自分が獲得していない楽曲をプレー	50
キャッチコピー	jubeat公認宣伝大使	店舗内で初めてのプレーヤーをサポート	200
特徴	影分身	全国でマッチングしたメンバーとネームが一致	200
キャッチコピー	芸達者	全TUNE異なる称号を選択	30
キャッチコピー	赤い特攻隊長	EXTREMEを選んでBASICまたはADVANCEDの人に勝つ	100
キャッチコピー	緑の万年番長	BASICを選んでEXTREMEまたはADVANCEDの人に勝つ	60

ジャンル	称号名(日本語)	説明文(日本語)	基本点
キャッチコピー	はぐれ子羊	3人以上でマッチングした中で自分以外が同じLEVEL	300
特徴	似たもの同士	4人でマッチングしたときメンバー全員とjubilityアイコンが同じ	60
エトセトラ	下剋上	jubilityが自分より高い人に勝利	80
エトセトラ	暇を持て余した遊び	マッチングしたメンバー全員のjubilityがGOLD CROWN	1000
メッセージ	俺の嫁紹介します	全国と店舗内のメンバーと一緒にマッチング	50
エトセトラ	トウダイモトクラシー	同じ地域のメンバーとオンラインでマッチング	30
エトセトラ	メゾン・ド・エクセレント	LEVEL10の楽曲でマッチングした4人全員がEXCELLENT	30
エトセトラ	ラッキーカラー	マッチングしたメンバー2人が色系の称号	50
エトセトラ	カラフル	マッチングしたメンバー3人が色系の称号	75
メッセージ	色々こだわってます	マッチングしたメンバー4人全員が色系の称号	100
マーカー称号	目移り	全TUNE異なるマーカーを選択	30
マーカー称号	変わらぬ愛	マッチングしたメンバー全員がサイバーマーカー	60
マーカー称号	フラワーロード	マッチングしたメンバー全員がフラワーマーカー	60
マーカー称号	サタデーナイト	マッチングしたメンバー全員がアフロマーカー	60
マーカー称号	完全封鎖	マッチングしたメンバー全員がシャッターマーカー	60
マーカー称号	蒼き輪軍	マッチングしたメンバー全員がブルーリンクマーカー	60
マーカー称号	たーまやー!	マッチングしたメンバー全員が花火マーカー	60
マーカー称号	スナイパー	マッチングしたメンバー全員がターゲットマーカー	60
マーカー称号	コケコッコー!	マッチングしたメンバー全員がたまごマーカー	60
マーカー称号	イコライザー	マッチングしたメンバー全員がゲージマーカー	60
マーカー称号	絶対零度	マッチングしたメンバー全員がアイスマーカー	60
マーカー称号	大噴火	マッチングしたメンバー全員が火山マーカー	60
マーカー称号	日々の積み重ね	マッチングしたメンバー全員がデジタルブロックマーカー	60
マーカー称号	サンドアーティスト	マッチングしたメンバー全員がサンドアートマーカー	60
マーカー称号	あわわわ!	マッチングしたメンバー全員がシャボン玉マーカー	60
マーカー称号	おこしょこしょこしょ	マッチングしたメンバー全員がオコジョマーカー	60
マーカー称号	ダンスホール	マッチングしたメンバー全員がミラーボールマーカー	60
マーカー称号	リプルズはじめました	マッチングしたメンバー全員がリプルズマーカー	60
マーカー称号	広がる輪	マッチングしたメンバー全員がトーラスマーカー	60
マーカー称号	キラキラキラリン	マッチングしたメンバー全員がグラマーマーカー	60
マーカー称号	華麗なTOUCH	マッチングしたメンバー全員が触マーカー	60
マーカー称号	もぐもぐモンキー	マッチングしたメンバー全員がバナナマーカー	60
マーカー称号	ニッポン ダイスキデス	マッチングしたメンバー全員が襖マーカー	60
マーカー称号	売れっ子画家	マッチングしたメンバー全員が絵画マーカー	60
マーカー称号	ユビ子!ユビ子!ユビ子!	マッチングしたメンバー全員がユビ子マーカー	60
マーカー称号	Stealth Union	マッチングしたメンバー全員がステルスマーカー	60
マーカー称号	編み物同好会	マッチングしたメンバー全員がニットマーカー	60
マーカー称号	オーマイコンシェルジュ	マッチングしたメンバー全員がコンシェルジュマーカー	60
マーカー称号	ダンス with jubeatくん	マッチングしたメンバー全員がjubeatくんマーカー	60
マーカー称号	jubeat色彩検定1級	マッチングしたメンバー全員が色彩構成マーカー	60
マーカー称号	タイムキーパー	マッチングしたメンバー全員がストップウォッチマーカー	60
マーカー称号	ねんごろ倶楽部	マッチングしたメンバー全員がねんごろねこマーカー	60
マーカー称号	jubeatくん発見!	jubeatくんマーカーを獲得	573
メッセージ	私、飽きっぽいの	全TUNE異なるプレー背景を選択	30
特徴	のんびりなワタシ	全TUNEでテンポの遅い楽曲をクリア	50
特徴	せっかちなワタシ	全TUNEでテンポの速い楽曲をクリア	50
エトセトラ	一途な想い	全TUNEで同じアーティストの楽曲を選択	30
楽曲称号	Hot Maestro	ウィリアム・テル序曲全クリア達成	250
楽曲称号	Fire Maestro	ウィリアム・テル序曲全 FULL COMBO 達成	500
楽曲称号	ALT-MATE	隅田川夏恋歌全クリア達成	250
楽曲称号	ALT-LOVER	隅田川夏恋歌全 FULL COMBO 達成	500
楽曲称号	BLACK NIGHT	GIGA BREAK全クリア達成	250
楽曲称号	BLACK STAR	GIGA BREAK全 FULL COMBO 達成	500
楽曲称号	シルバー・メッキーズ	eyes全クリア達成	250
楽曲称号	ゴールド・メッキーズ	eyes全 FULL COMBO 達成	500
楽曲称号	差横行うへDes	STARLIT DUST/スティルに捧ぐ全クリア達成	250
楽曲称号	みなさ～ん最高Des-ロ～	STARLIT DUST/スティルに捧ぐ全 FULL COMBO 達成	500
楽曲称号	Super Queen	Queen's Paradise全クリア達成	250
楽曲称号	Gorgeous Queen	Queen's Paradise全 FULL COMBO 達成	500
楽曲称号	THE COMPLETE OF L Vs. G	coming true全クリア達成	250
楽曲称号	THE CONQUEST OF L Vs. G	coming true全 FULL COMBO 達成	500
楽曲称号	Synth Junkie	Shining Star全クリア達成	250
楽曲称号	SYNTHESIZER EXPERT	Shining Star全 FULL COMBO 達成	500
楽曲称号	肉球男爵	Good-bye Chalon全クリア達成	250
楽曲称号	アルパカMaster	Good-bye Chalon全 FULL COMBO 達成	500
楽曲称号	Fusion Man	SWEET ANGEL全クリア達成	250
楽曲称号	Fusion Star	SWEET ANGEL全 FULL COMBO 達成	500
楽曲称号	SILKY WORLD	INVISIBLE WORLD全クリア達成	250
楽曲称号	SILKY MASTER	INVISIBLE WORLD全 FULL COMBO 達成	500
楽曲称号	Hell Maestro	天国と地獄全クリア達成	250
楽曲称号	Heaven Maestro	天国と地獄全 FULL COMBO 達成	500
楽曲称号	Pretty Girl	恋のメリーゴーランド全クリア達成	250
楽曲称号	Pretty Lover	恋のメリーゴーランド全 FULL COMBO 達成	500
楽曲称号	ECO MASTER	ECO FIGHTER全クリア達成	250
楽曲称号	ECO-KING	ECO FIGHTER全 FULL COMBO 達成	500
楽曲称号	聖剣の持ち主	Macuilxochitl全クリア達成	250
楽曲称号	ニョアの一番弟子	Macuilxochitl全 FULL COMBO 達成	500
楽曲称号	bass 2 bass	bass 2 bass全クリア達成	250
楽曲称号	great bass 2 bass	bass 2 bass全 FULL COMBO 達成	500
楽曲称号	Jimmy大浴場	Icicles全クリア達成	250
楽曲称号	Jimmy海水浴場	Icicles全 FULL COMBO 達成	500
楽曲称号	Jumping Master	Jumping Boogie全クリア達成	250
楽曲称号	Jumping Master GT	Jumping Boogie全 FULL COMBO 達成	500
楽曲称号	techno girl	Happy Happy全クリア達成	250
楽曲称号	ハピハピ ガール	Happy Happy全 FULL COMBO 達成	500
楽曲称号	R&B mammy	I love マミー全クリア達成	250
楽曲称号	R&B STAR	I love マミー全 FULL COMBO 達成	500
楽曲称号	究極J-BOYS	Chance and Dice全クリア達成	250
楽曲称号	クライマックスJ-BOYS	Chance and Dice全 FULL COMBO 達成	500
楽曲称号	IN THE NAME OF LOVE	IN THE NAME OF LOVE全クリア達成	250

ジャンル	称号名(日本語)	説明文(日本語)	基本点
楽曲称号	IN THE NAME OF WORLD	IN THE NAME OF LOVE全 FULL COMBO 達成	500
楽曲称号	Special One	Special One全クリア達成	250
楽曲称号	Special Thing	Special One全 FULL COMBO 達成	500
楽曲称号	LOVE SINGER GOLD	あいのうた全クリア達成	250
楽曲称号	LOVE SINGER PLATINUM	あいのうた全 FULL COMBO 達成	500
楽曲称号	with DJ YOSHITAKA	Evans全クリア達成	250
楽曲称号	with 朱雀	Evans全 FULL COMBO 達成	500
楽曲称号	Folk Dancer	In Scottish Highlands全クリア達成	250
楽曲称号	Scottish Dancer	In Scottish Highlands全 FULL COMBO 達成	500
楽曲称号	シャイボーイ	SigSig全クリア達成	250
楽曲称号	サングラスマン	SigSig全 FULL COMBO 達成	500
楽曲称号	撫子姫	凛として咲く花の如く全クリア達成	250
楽曲称号	TOMOSUKE城主	凛として咲く花の如く全 FULL COMBO 達成	500
楽曲称号	LOVE COMBO	TRUE LOVE全クリア達成	250
楽曲称号	LOVE STORM	TRUE LOVE全 FULL COMBO 達成	500
楽曲称号	Hardcore fan	AIR RAID FROM THA UNDAGROUN全クリア達成	250
楽曲称号	Hardcore mania	AIR RAID FROM THA UNDAGROUN全 FULL COMBO 達成	500
楽曲称号	ケンタウロス	スペースカーニバル全クリア達成	250
楽曲称号	アンドロメダ	スペースカーニバル全 FULL COMBO 達成	500
楽曲称号	こどものねこ	Lead Me全クリア達成	250
楽曲称号	おとなのねこ	Lead Me全 FULL COMBO 達成	500
楽曲称号	少年ビッグウェーブ	少年リップルズ全クリア達成	250
楽曲称号	少年色のオーバードライブ	少年リップルズ全 FULL COMBO 達成	500
楽曲称号	小さなコイノチカラ	コイノチカラ全クリア達成	250
楽曲称号	大きなコイノチカラ	コイノチカラ全 FULL COMBO 達成	500
楽曲称号	beatnation staff	ALBIDA全クリア達成	250
楽曲称号	beatnation crew	ALBIDA全 FULL COMBO 達成	500
楽曲称号	BLACK DIAMOND	AREA 51全クリア達成	250
楽曲称号	BLACK JOKE	AREA 51全 FULL COMBO 達成	500
楽曲称号	Snow-Muu-Master	Snow Goose全クリア達成	250
楽曲称号	Snow-Muu-King	Snow Goose全 FULL COMBO 達成	500
楽曲称号	Polar-Muu-Master	Polaris全クリア達成	250
楽曲称号	Polar-Muu-King	Polaris全 FULL COMBO 達成	500
楽曲称号	Cross-Muu-Master	Crosswind全クリア達成	250
楽曲称号	Cross-Muu-King	Crosswind全 FULL COMBO 達成	500
楽曲称号	Russian Muu Dancer	Russian Snowy Dance全クリア達成	250
楽曲称号	Russian-Muu-King	Russian Snowy Dance全 FULL COMBO 達成	500
楽曲称号	Slang Master	Slang全クリア達成	250
楽曲称号	Slang Master GT	Slang全 FULL COMBO 達成	500
楽曲称号	Ballerina	白鳥の湖全クリア達成	250
楽曲称号	Prima Ballerina	白鳥の湖全 FULL COMBO 達成	500
楽曲称号	Green Muu-Dancer	Green Green Dance全クリア達成	250
楽曲称号	Green-Muu-King	Green Green Dance全 FULL COMBO 達成	500
楽曲称号	HEART BEAT	Ready Go! 全クリア達成	250
楽曲称号	ROCK STAR	Ready Go!!全 FULL COMBO 達成	500
楽曲称号	BLACK TURBO	Shining Wizard全クリア達成	250
楽曲称号	BLACK MAGE	Shining Wizard全 FULL COMBO 達成	500
楽曲称号	SUPER HEROINE	ALL MY HEART全クリア達成	250
楽曲称号	ONLY ONE IDOL	ALL MY HEART全 FULL COMBO 達成	500
楽曲称号	Love 10 km	Love km全クリア達成	250
楽曲称号	Love 100 km	Love km全 FULL COMBO 達成	500
楽曲称号	ピンクターボファン	fellow全クリア達成	250
楽曲称号	ピンクターボ大ファン	fellow全 FULL COMBO 達成	500
楽曲称号	ALT-FIGHTER	KUNG-FU MAMA全クリア達成	250
楽曲称号	ALT-MASTER	KUNG-FU MAMA全 FULL COMBO 達成	500
楽曲称号	トルミールのたまご	さよならトリップ全クリア達成	250
楽曲称号	プチマーチ(*'v'*)	さよならトリップ全 FULL COMBO 達成	500
楽曲称号	ステルスマスター	Far east nightbird全クリア達成	250
楽曲称号	フェニックス	Far east nightbird全 FULL COMBO 達成	500
楽曲称号	Good Viberation	Prophet Vibe全クリア達成	250
楽曲称号	Prophessional	Prophet Vibe全 FULL COMBO 達成	500
楽曲称号	SILKY DANCER	STREET DANCER全クリア達成	250
楽曲称号	STREET MASTER	STREET DANCER全 FULL COMBO 達成	500
楽曲称号	I'm so Happy	I'm so Happy全クリア達成	250
楽曲称号	We're so Happy	I'm so Happy全 FULL COMBO 達成	500
楽曲称号	Shine On Me	Shine On Me全クリア達成	250
楽曲称号	Shine On Us	Shine On Me全 FULL COMBO 達成	500
楽曲称号	Sweet Rain	Sweet Rain全クリア達成	250
楽曲称号	Sweet Dream	Sweet Rain全 FULL COMBO 達成	500
メッセージ	あけましておめでとう!	1月にプレーした証	2500
メッセージ	チョコ食べすぎました	2月にプレーした証	2500
メッセージ	ずっと友達だよ	3月にプレーした証	2500
メッセージ	新生活はじめました	4月にプレーした証	2500
今の気持ち	常にゴールデンウィーク	5月にプレーした証	2500
プレースタイル	雨の日もjubeat	6月にプレーした証	2500
今の気持ち	わくわく夏休み	7月にプレーした証	2500
プレースタイル	jubeat強化月間!	8月にプレーした証	2500
プレースタイル	読書・食欲・jubeat	9月にプレーした証	2500
メッセージ	Trick or jubeat!	10月にプレーした証	2500
メッセージ	今夜は鍋パーティー!	11月にプレーした証	2500
プレースタイル	今年のjubeat納め	12月にプレーした証	2500
今の気持ち	ライバルを超えたい!	ライバルを登録	1000
エトセトラ	デッドヒート	全TUNEでライバルのベストスコアと接戦	100
キャッチコピー	奇跡の好敵手	ライバルのベストスコアとスコアが一致	50
今の状況	ライバル超え	ライバルのベストスコアを上回った	50
メッセージ	ワオ!ナイスプレー!	ライバルとマッチング	150
キャッチコピー	永遠の好敵手	マッチングランダム選択でライバルとマッチング	1000
キャッチコピー	真の好敵手	マッチングしたライバルと同時に FULL COMBO 達成	250
キャッチコピー	完璧な好敵手	マッチングしたライバルと同時に EXCELLENT 達成	400
キャッチコピー	ぼくらの人気者	フレンドを20人登録	1000
性格	さびしがりや	フレンドとマッチング	50
キャッチコピー	永遠の友	マッチングランダム選択でフレンドとマッチング	500
メッセージ	俺を踏み台にして進め	マッチングしたフレンドがFULL COMBO を達成、自分は達成できず	1

ジャンル	称号名(日本語)	説明文(日本語)	基本点
メッセージ	俺の屍を越えて往け	マッチングしたフレンドがEXCELLENTを達成自分は達成できず	1
キャッチコピー	真の友	マッチングしたフレンドと同時に FULL COMBO 達成	150
キャッチコピー	完璧な友	マッチングしたフレンドと同時に EXCELLENT 達成	300
エトセトラ	ユビンジャーレッド	月曜のお昼にマッチング	100
エトセトラ	ユビンジャーブルー	火曜のお昼にマッチング	100
エトセトラ	ユビンジャーグリーン	水曜のお昼にマッチング	100
エトセトラ	ユビンジャーピンク	木曜のお昼にマッチング	100
エトセトラ	ユビンジャーイエロー	金曜のお昼にマッチング	100
エトセトラ	怪獣ケツラ	月曜のお昼にフレンドとマッチング	150
エトセトラ	怪人カーヨー	火曜のお昼にフレンドとマッチング	150
エトセトラ	スイスイ星人	水曜のお昼にフレンドとマッチング	150
エトセトラ	妖怪もくらんちぇ	木曜のお昼にフレンドとマッチング	150
エトセトラ	おしゃれ泥棒きん吉	金曜のお昼にフレンドとマッチング	150
エトセトラ	レッドフラッシュ	月曜のお昼にライバルとマッチング	200
エトセトラ	ブルーキャノン	火曜のお昼にライバルとマッチング	200
エトセトラ	グリーンカッター	水曜のお昼にライバルとマッチング	200
エトセトラ	ピンクテンファーション	木曜のお昼にライバルとマッチング	200
エトセトラ	トルネードカレー	金曜のお昼にライバルとマッチング	200
今の状況	大会参加中	大会に参加	100
エトセトラ	フルスロットル!!	全TUNEで大会指定楽曲をクリア	50
エトセトラ	更なる高みへ	全TUNEで大会ベストスコア更新	50
キャッチコピー	手練れの勝負師	一発勝負の大会でFULL COMBO 達成	100
キャッチコピー	稀代の勝負師	一発勝負の大会でEXCELLENT 達成	200
キャッチコピー	確定チャンピオン!!	大会指定楽曲全てでEXCELLENT 達成	200
性格	借りてきた猫	タッグ成立 1回	200
性格	ガラスのハート	タッグ成立 5回	400
性格	素直ないい子	タッグ成立 10回	400
エトセトラ	大回転	タッグ成立 15回	400
座右の銘	常にタンクトップ	タッグ成立 20回	400
性格	マイペース	タッグプレーですべて違うLEVEL	50
座右の銘	助け合いの心	タッグプレーで一人だけクリア	50
今の状況	しあわせ二人占め	タッグメンバーとスコアが同点でクリア	100
今の状況	こころをひとつに	タッグメンバーと一緒にFULL COMBO	150
今の状況	シンクロナイズド	タッグメンバーと一緒にEXCELLENT	300
今の状況	勝ったも同然	タッグ大会曲で二人ともEXCELLENT	400
今の状況	紅一点	4人マッチングのとき自分だけEXTREME	90
エトセトラ	ミックスペンタブル	マッチングメンバーでBSC・ADV・EXTがそろう	60
エトセトラ	みどり組	マッチングしたメンバー4人全員がBASIC	80
エトセトラ	きいろ組	マッチングしたメンバー4人全員がADVANCED	80
エトセトラ	あか組	マッチングしたメンバー4人全員がEXTREME	80
エトセトラ	アイラブあ行	全TUNEであ行の楽曲を選択	30
エトセトラ	勝ち気のか行	全TUNEでか行の楽曲を選択	30
エトセトラ	さすがのさ行	全TUNEでさ行の楽曲を選択	30
エトセトラ	楽しいた行	全TUNEでた行の楽曲を選択	30
エトセトラ	涙のな行	全TUNEでな行の楽曲を選択	30
エトセトラ	ハッピーは行	全TUNEでは行の楽曲を選択	30
エトセトラ	負けないま行	全TUNEでま行の楽曲を選択	30
エトセトラ	やっぱりや行	全TUNEでや行の楽曲を選択	30
エトセトラ	楽してら行	全TUNEでら行の楽曲を選択	30
エトセトラ	わたしのわ行	全TUNEでわ行の楽曲を選択	30
キャッチコピー	歌姫	全TUNEで女性ボーカルの楽曲をクリア	50
キャッチコピー	歌王子	全TUNEで男性ボーカルの楽曲をクリア	50
エトセトラ	青い感銘	全TUNEで青色系ジャケットの楽曲をクリア	50
エトセトラ	赤丸急上昇	全TUNEで赤色系ジャケットの楽曲をクリア	50
趣味	カレー好き	全TUNEで黄色系ジャケットの楽曲をクリア	50
エトセトラ	エバーグリーン	全TUNEで緑色系ジャケットの楽曲をクリア	50
特徴	桃色ほっぺ	全TUNEでピンク色系ジャケットの楽曲をクリア	50
エトセトラ	パンダパラダイス	全TUNEで白黒色系ジャケットの楽曲をクリア	50
エトセトラ	カラフルパレット	全TUNEで鮮やかなジャケットの楽曲をクリア	50
キャッチコピー	スカイダイバー	全TUNEで空色系ジャケットの楽曲をクリア	50
エトセトラ	女の子同盟	全TUNEでジャケットに女性だけが入っている楽曲をクリア	50
エトセトラ	男の子戦隊	全TUNEでジャケットに男性だけが入っている楽曲をクリア	50
エトセトラ	ピカピカ動物園	全TUNEでジャケットに動物が入っている楽曲をクリア	50
今の状況	英語勉強中	全TUNEで曲名が英字表記の楽曲をクリア	50
今の状況	日本語勉強中	全TUNEで曲名が日本語表記の楽曲をクリア	50
メッセージ	楽器やろうよ	全TUNEでインスト楽曲をクリア	50
座右の銘	愛こそすべてさ	全TUNEで曲名に「LOVE」「愛」が入る楽曲をクリア	50
今の状況	粘着中	全TUNEで曲名が同じ単語を繰り返す楽曲をクリア	50
エトセトラ	☆↑～&　()/!	全TUNEで曲名に記号が入る楽曲をクリア	50
メッセージ	いいお天気ですね	全TUNEで曲名に「空」にゆかりのある言葉が入る楽曲をクリア	50
キャッチコピー	早口ことばの達人	全TUNEでタイトルの長い楽曲をプレー	30
プレースタイル	お財布レス生活	PASELIで最大曲数プレー	390
メッセージ	わたしのお気に入り	マイリストを使った	100
メッセージ	わたしの大のお気に入り	マイリストに同じ曲の全LEVELがある	40
エトセトラ	抑えきれぬ想い	マイリストに同じアーティストの曲が2曲以上ある	40
エトセトラ	幸運のおまじない	今日のラッキー楽曲をプレー	100
今の状況	jubeat三昧	オススメ楽曲とラッキー楽曲が同じ楽曲	777
今の状況	遠征中	前回と違う地域でプレー	60
今日は特別な日	2月10日はknitの日	2月10日(ニットの日)にプレー	210
趣味	休日は鯉にエサやり	全TUNEをコンシェルジュのおすすめから決定	50
趣味	実は最近髪を染めました	コンシェルジュからの楽曲決定 50回達成マーカーを獲得!	500
趣味	特技はイーアルカンフー	コンシェルジュにすすめられた楽曲をEXCELLENT	100
趣味	意外と涙もろい	コンシェルジュにすすめられた曲をFAILED	1
趣味	好きな食べ物はプリン	コンシェルジュにすすめられた楽曲をFULL COMBO	50

お店のスタッフとお客さんを アルカディアがつなげます!

ゲームセンター総合情報コーナー

ゲーセンに行こう!

当コーナーは、ゲームセンターを運営・管理されている店舗スタッフの方々と、お店に足を運んでゲームをプレイされるお客の皆さまをバックアップし、相互のより良い関係を築き上げていくことを目的としたコーナーです。

てあたりしだいゲームリスト

タイトル	メーカー	ジャンル
●10月稼働予定タイトル		
REFLEC BEAT	KONAMI	音楽シミュレーション
ロードファイターズ	KONAMI	レース
●11月稼働予定タイトル		
戦国大戦-1560 尾張の風雲児-	セガ	リアルタイムカード対戦
麻雀格闘倶楽部アルティメットバージョン	KONAMI	ネットワーク麻雀
●今冬稼働予定タイトル		
ダライアスバースト アナザークロニクル	タイトー	シューティング
BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT Ⅱ	アークシステムワークス	2D対戦格闘
SUPER STREET FIGHTER Ⅳ	カプコン	対戦格闘
pop'n music 19 TUNE STREET	KONAMI	音楽シミュレーション
●来春稼働予定タイトル		
ミュージックガンガン!2	タイトー	音シュー
●来夏稼働予定タイトル		
鉄拳タッグトーナメント2	バンダイナムコゲームス	対戦格闘
●稼働日未定タイトル		
ジグソーワールドアリーナ	アイデアファクトリー／コンパイルハート	パズル
SEGA CARD GEN	セガ	カードゲーム
Let's Go ISLAND	セガ	冒険アクションガンゲーム
パラセロルンペ〜空舞魔導陣〜プレリュード	アールエス	対戦型シューティング
三国戦記2 乱世英雄	IGS	横スクロールアクション
MONSTER Ancient Cline	エクサム	2D対戦格闘
オトメクライシス	エクサム	美少女タイマンアクション
METAL GEAR ARCADE	KONAMI	タクティカル・オンライン・アクション
上海	SUCCESS	パズル
exception	SUCCESS	シューティングゲーム
Touch Striker	セガ	ビデオゲーム
箱つみMAX	Fuuki	対戦パズル
天までマイル	Fuuki	パズル
ニトロプラスロワイヤル（仮）	ニトロプラス／マイルストーン	対戦格闘
プロジェクト ケルベルス	HOBIBOX／マイルストーン	対戦格闘
えらべる あそべる タッチタッチトラベル	セガ	タッチパネル・ゲーム集
ペンゴ！（仮称）	セガ／トライアングル・サービス	アクション
ラブプラス アーケード（仮）	KONAMI	コミュニケーションゲーム
天下一将棋会2	KONAMI	オンライン将棋ゲーム
MAXIMUM HEAT	バンダイナムコゲームス	ドライブ

ARCADIA DATABASE 〜今月の人気ゲームは?〜

ビデオゲーム部門

順位	タイトル	ポイント
1	機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダムNEXT<バンダイナムコゲームス>	262.1pt.
2	鉄拳6 BLOODLINE REBELLION <バンダイナムコゲームス>	258.2pt.
3	ブレイブルー コンティニュアム シフト <アークシステムワークス>	225.1pt.
4	GUILTY GEAR XX ΛCORE <アークシステムワークス>	200.6pt.
5	MELTY BLOOD Actress Again Current Code<エコールソフトウェア>	115.5pt.
6	アルカナハート3<エクサム>	86.4pt.
7	THE KING OF FIGHTERS XIII <SNKプレイモア>	80.6pt.
8	Virtua Fighter5 FINAL SHOWDOWN <セガ>	71.2pt.
9	STREET FIGHTER III 3rd STRIKE <カプコン>	58.7pt.
10	戦国BASARA X <カプコン／アークシステムワークス>	54.6pt.

大型筐体部門

順位	タイトル	ポイント
1	機動戦士ガンダム 戦場の絆 <バンダイナムコゲームス>	259.2pt.
2	ボーダーブレイクVer.1.53 <セガ>	258.1pt.
3	麻雀格闘倶楽部7 我龍転生 <KONAMI>	225.1pt.
4	セガネットワーク対戦麻雀 MJ4 EVOLUTION<セガ>	190.3pt.
5	beatmania IIDX 18 Resort Anthem <KONAMI>	133.8pt.
6	初音ミク Project DIVA Arcade <セガ>	128.1pt.
7	jubeat ripples <KONAMI>	115.4pt.
9	pop'n music 18 せんごく列伝 <KONAMI>	95.5pt.
8	WORLD CLUB Champion Football 2009-2010<セガ>	89.9pt.
10	WORLD SOCCER Winning Eleven ARCADE CHAMPIONSHIP 2010<KONAMI>	75.4pt.

注目ゲーム CLOSE UP!!

Virtua Fighter5 Final Showdown
<セガ>

『5』の最後を飾るバージョンアップ版。本バージョンではシステムが大きく変化。投げ抜けコマンドの簡略化や、壁を使った連続技が追加されるなど、思い切った調整が施された。

バランス調整のみではなく、本システムも大幅変化。

本コーナーでは、全国のゲームセンターからのアンケート集計を元に算出したしたゲームの人気ランキングを公開しています。
●集計協力店舗（50音順）：大久保アルファステーション/Game in えびせん/GAME BOX.Q2/GAME41/高田馬場ゲーセンミカド/デイトナIII/マットマウスパートII ほか

アルカディアクーポンとは?

クーポン加盟店にページ左下のクーポン券を提示することで、無料で各店舗のサービスを受けることができます。使用するごとにスタンプを押してもらい、スタンプが三つ押されたらそのクーポンは使用不能となります。そのほかの注意事項に関しては、ページ下の「クーポン使用上の注意」をご覧ください。

アルカディアクーポン加盟店一覧

店舗	電話番号
北海道	
BIG BANG　函館	☎0138-54-7100
青森県	
ファイターズ K-ONE八戸店	☎0178-24-9911
ゲームヴィクト盛岡	☎019-681-4800
岩手県	
バロ盛岡店	☎019-643-2872
宮城県	
スーパーヒーロー 仙台名取店(フウキグループ)	☎022-383-1811
THE 3RD PLANET仙台鈎取店(※4)	☎022-244-5911
THE 3RD PLANET　BiVi仙台店(※4)	☎022-742-0543
アミュージアム仙台泉店	☎022-375-8778
秋田県	
ハイテク セガ 秋田	☎018-837-5041
山形県	
カレッシスクエア	☎023-624-3344
福島県	
スーパービンゴ郡山店	☎024-935-2388
THE 3RD PLANETビポット福島店(※4)	☎024-526-3536
栃木県	
宇都宮ビットイン	☎028-661-6917
THE 3RD PLANET那須塩原店(※4)	☎0287-73-0551
つるまき	☎028-634-2839
群馬県	
THE 3RD PLANET高崎店(※4)	☎027-310-6611
茨城県	
フレヒショイカム那珂店	☎029-295-2493
埼玉県	
HAP'1 GAME Citta UNO	☎048-844-8868
HAP'1 GAME Citta'	☎048-837-8021
デイトナⅢ	☎048-269-8119
Zippy南越谷店	☎048-961-4967
THE 3RD PLANETフルスポ八潮店(※4)	☎048-994-5377
ヴァルゴ草加店	☎048-924-0432
千葉県	
DEEP	☎047-493-7537
アミューズメントエース津田沼店	☎047-475-8918
ゲームセンターB-1	☎0471-44-5597
ゲームフジ船橋店	☎047-425-6393
ハイテク セガ 柏	☎0471-63-9844
テクモピア行徳店	☎047-395-1119
ファンファン船橋店	☎047-425-9800
ゲームセンタークラウン	☎043-462-1203
ラッキー中央店 フェリシダ	☎043-222-5610
ラッキー千葉店	☎043-227-6447
HAP'1 ゲームチッタ 八千代台店	☎047-411-7971
THE 3RD PLANET市川妙典店(※4)	☎047-300-2166
THE 3RD PLANETフルスポ千葉稲毛店(※4)	☎043-304-7373
SUPER WAVE 柏店(※5)	☎04-7144-8366
★よしもとゲームアミュージアム　ユーカリが丘店	☎043-487-4440
東京都	
GAME-NEWTON	☎03-3558-9766
アムネット五反田店	☎03-3495-2183
池袋プレイランドラスベガス	☎03-3982-1817
クラブ セガ 秋葉原	☎03-5256-8123
ゲームスタジオ キューブ	☎03-3554-2261
アドアーズ サンシャイン店(※1)	☎03-3971-9601
アドアーズ 渋谷店(※1)	☎03-3496-5856
アドアーズ ミラノ店(※1)	☎03-3200-0884
新宿第一店ゲームオスロー	☎03-3209-5517
立川ゲームオスロー5	☎042-529-7837
ハイテクランド セガ 渋谷	☎03-3409-4737
NAMCO LANDO 渋谷店	☎03-5428-4550
原宿ゲームダブルエックス	☎03-3405-4379
プレイランド ビッグチェリー 羽村店	☎042-579-4603
プレイランドチェリー 一橋学園店	☎042-344-7741
池袋ギーゴ	☎03-3981-6906
アミューズメントスペース トレジャーアイランド	☎03-3904-2010
アミュージアム大泉店	☎03-5933-2041
アミュージアムOSC店	☎03-5933-0880
プレイランド ビッグ 東福生店	☎042-553-7578
ゲームセンター リノ	☎03-3561-1261
よしもとゲームアミュージアム昭島店	☎042-542-0660
ムー大陸 立川店	☎042-538-7295
アドアーズ新宿歌舞伎町店	☎03-5155-6481
THE 3RD PLANET昭島店(※4)	☎042-500-1414
神奈川県	
AMワールドフロンティア三ツ境店	☎045-365-1103
MUTHOS(ムトス)綾瀬店	☎046-770-9178
MUTHOS(ムトス)相模原店	☎042-776-5001
ハイテクランド セガ ブリーズ	☎045-313-6435
テクモピア 向ケ丘遊園店	☎044-900-8701
ゲームオーロ 相模原店	☎042-769-9474
アドアーズ鶴見店A館	☎045-584-2280
アドアーズ大和店B館	☎046-200-6370
ゲームファンタジア茅ケ崎店	☎0467-87-8802
THE 3RD PLANET港北ニュータウン店(※4)	☎045-914-7386
新潟県	
ハロータイトー新発田店	☎0254-26-7877
THE 3RD PLANET新潟県庁前店(※4)	☎025-290-8811
富山県	
セガ ワールド富山	☎076-428-0048
石川県	
P.A七尾店	☎0767-53-6517
福井県	
ジョイランド江守店	☎0776-33-1900
セガ アリーナ	☎0776-52-0806
Joy Land 敦賀店	☎0770-37-1616
セガワールド武生	☎0778-21-1675
山梨県	
アベニュー甲宝店	☎055-225-2511
ゲームパニック甲府	☎055-231-0829
長野県	
アミューズメントパークNASA	☎026-228-7434
セガ ワールド 豊科	☎0263-73-6767
THE 3RD PLANET長野大通り店(※4)	☎026-231-5015
岐阜県	
セガ ワールド 高山	☎0577-35-5077
遊屋楽造	☎058-393-3979
静岡県	
GAME USA	☎054-624-5237
THE 3RD PLANET 富士店(※4)	☎0545-57-7777
THE 3RD PLANET静波(※4)	☎0548-22-7660
セガ ワールド 静岡	☎054-252-3591
セガ ワールド 藤枝駅南	☎054-636-4416
プリッズ南浜松店	☎053-442-7235
ミラクル静岡店	☎054-284-0099
THE 3RD PLANET OZ浜松店(※4)	☎053-466-3387
ミラクル藤枝	☎054-643-7796
THE 3RD PLANET浜松プラザ店(※4)	☎053-466-3387
THE 3RD PLANET　BiVi沼津店(※4)	☎055-926-7739
THE 3RD PLANETクレッセ静岡店(※4)	☎054-349-2006
THE 3RD PLANET静岡インター店(※4)	☎054-202-5500
THE 3RD PLANET御殿場インター店(※4)	☎0550-70-0705
SUPER WAVE 吉原店	☎0545-57-5002
愛知県	
PLAY SEVEN	☎0586-46-7228
アミューズメントプラザ マルシン	☎0566-25-5001
おもしろランドAHAHA清須店	☎052-401-6013
クラブ セガ 名古屋伏見	☎052-222-3920
セガ ワールド 岡崎	☎0564-58-8986
クラブ セガ 金山	☎052-323-0121
ハイテク セガ 豊田	☎0565-26-6777
ラ・フィエスタ豊橋	☎0532-55-6088
プレイハード 50 春日井店	☎0568-52-8240
プレイハードファイブオー名古屋店	☎052-834-8620
ゲーム塾ワンダーランドAGC	☎0567-22-2522
アミューズメントクラブ サムソン常滑店	☎0569-34-6111
ゲームプラザタイガー 一宮店	☎0586-24-2472
ダウンタウン	☎0532-64-2939
PORT24　八事店	☎052-834-9200
三重県	
セガ ワールド 生桑	☎0593-32-9988
セガ アリーナ 浜大津	☎077-523-7015
滋賀県	
セガ ワールド 甲西	☎0748-72-5822
アミューズメント ジャングルクラブ堅田店(フウキグループ)	☎077-573-7717
京都府	
ゲームスペース プラニー(フウキグループ)	☎0774-43-9030
西院コットンクラブ(フウキグループ)	☎075-595-1136
下鴨ヒーロータウン(フウキグループ)	☎075-712-4367
スーパーヒーロー山科(フウキグループ)	☎075-502-5765
セガ ワールド 六地蔵	☎075-603-3220
THE 3RD PLANET　BiVi京都二条店(※4)	☎075-813-2150
大阪府	
アミューズメントパーク エルロフト(フウキグループ)	☎0726-23-7161
心斎橋ギーゴ	☎06-6213-8024
チャレンジャー追手門店	☎0726-43-4444
チャレンジャー関大前店	☎06-6389-8072
ハイテクランド セガ アビオン	☎06-6645-7692
ジョイランドタイトー天六	☎06-6351-1530
GAME DINO 阪急茨木店	☎072-631-5507
GAME PLAZA オレンジハウス	☎06-6326-1218
アミュージアム岸和田店	☎0724-33-9711
ビデオシティ リノ	☎06-6345-6185
KO-HATSU(コーハツ)	☎06-6352-3007
ゲームディーノ 枚方店	☎072-846-3303
ゲームプラザ21	☎06-6741-7500
アミューズメントJAM新世界店	☎06-4396-5270
アミューズメントJAMみくりや店	☎06-6618-3600
兵庫県	
三ノ宮サンクス	☎078-271-0335
タロフォフォ	☎0798-32-0099
伊丹ゲームスペース	☎072-785-1549
SUPER WAVE 森友店	☎078-928-7775
奈良県	
キャノンショット(フウキグループ)	☎0742-35-3208
アミューズメントデプト	☎0742-26-7789
和歌山県	
K-CAT紀ノ川店	☎073-480-5111
鳥取県	
スーパーヒーロー倉吉店(フウキグループ)	☎0858-23-5255
THE 3RD PLANET鳥取店(※4)	☎0857-37-3010
島根県	
ゲームスポット ハロウィン	☎0853-23-0731
セガワールト出雲	☎0853-23-1870
岡山県	
岡山ジョイポリス	☎086-232-8790
広島県	
スペースV1可部店	☎082-814-6116
スペースV1廿日市店	☎0829-34-3311
アミューズメント ビートル2	☎0824-62-5504
アミューズメント パークワールド	☎0726-71-5123
山口県	
セイタイトーメルクス店	☎083-923-1165
THE 3RD PLANET山口店(※4)	☎083-933-0307
高知県	
戦 ikusa	☎088-854-1930
香川県	
ゲームステージ ビート	☎087-868-6007
セガ ワールド 高松	☎087-866-9526
マックスプラザ善通寺(フウキグループ)	☎0877-63-4333
戦 ikusa	☎087-843-2788
福岡県	
TAC 北方店	☎093-941 9022
アカトンボ西新店(※2)	☎092-844-6553
スーパーアカトンボ香椎店(※2)	☎092-682-0555
トンボ大橋駅前店(※2)	☎092-553-1081
Amuplats 天神	☎092-737-5500
THE 3RD PLANETコマーシャルモール博多店(※4)	☎092-474-2273
大分県	
アミューズメントスペース31	☎097-523-5060
セガ ワールド 中津(※3)	☎0979-22-7833
ドリームワールド	☎097-593-5224
アミューズメントアーク中津	☎0979-23-6179
鹿児島県	
スーパーゲーム チャレンジ	☎099-257-0214
ゲームセンター電撃新栄	☎099-255-2505
THE 3RD PLANETジャングルパーク 鹿児島店(※4)	☎099-213-0223
THE 3RD PLANETフレスポ国分店(※4)	☎0995-48-6789
沖縄県	
TSUTAYA内間店	☎098-875-8586
アミュージアム ネーブルカデナ店	☎098-956-3409

※1　**アドアーズは**店舗によりサービス内容が異なります。(各店舗にて、ご確認ください。)
※2　**トンボグループは**メダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3　**セガ ワールド 中津は**メダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。
※4　**THE 3RD PLANETは**店舗によりサービス内容が異なります。(各店舗にて、ご確認ください。)
※5　**SUPER WAVEは**店舗によりサービス内容が異なります。(各店舗にて、ご確認ください。)

クーポン加盟店の詳細な情報はアルカディア公式ページ(http://www.arcadiamagazine.com/)にて!

店舗経営者の方へ

貴店もアルカディアクーポンに加盟してみませんか? 興味を持たれた店長様、オーナー様がいらっしゃいましたら、お気軽に下記連絡先までご一報ください。ご案内の書類をお送りさせていただきます。

FAXでのお問い合わせの際は、必ず返信用のFAX番号、店名、発送者の方のお名前をお書き添えください。 また、メールでのお問い合わせの際には、件名に「アルカディアクーポンについて」とご記入ください。

■連絡先
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部　アルカディアクーポン係
FAX:03-3265-7340　　E-Mail:location2009@arcadiamagazine.com

ATTENTION!! クーポン使用時の注意

- 切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。そのお店でのみ使用が可能です。また、切り離さず、本誌を持参しても使用可能です。
- 「コピーチケットではないか」と、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
- 何らかの加工をすると無効になります。破れた場合は無色のテープなどで補強してください。
- 同じお店では、1日1回の使用が原則です。使用時は店舗スタッフの人に確認してください。
- お店によってサービスの内容が異なることがあります。使用できるゲームの種類など、サービス内容については、必ず事前に店舗スタッフの方に確認をしてください。
- 店舗の改装や閉鎖、別の運営会社への移管などにより、加盟店から外れる店舗もあります。必ず毎月加盟店を確認してからお出かけください。
- クーポン使用の際に、店舗に迷惑がかかるような忙しい時間帯は控えるようにしましょう

（題字：トライアングルサービス 藤野社長）

2010年8月15日時点

「ハイスコア全国集計」は、その名の通り全国のゲームセンターでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して全国1位を明らかにするものです。集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。集計対象のゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。
古いゲームも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準じて集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

今月の全国一位スコア

ゲームタイトル	部門名	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
最新作					
バーチャファイター 5 FINAL SHOWDOWN	スコア	1,279,700	とのおしょう -Ⓕ	ALL ラウ タイム 2'53"20	個人申請 らんらんらんど塚口店
	タイム	1'34"88	Clever- 平 MT(ALL しただけの人)	ALL ラウ P × 9	個人申請 日本メカニック（鳥取）
怒首領蜂大復活 ブラックレーベル	タイプ A・ボム	948,317,275,201	刀、応援してます !!	点滅 ALL ヒバチ撃破	Game in えびせん（東京）
	タイプ B・ストロング	1,157,420,494,425	LEN @ C ストから逃げてすいません…	点滅 ALL ブラックレーベル・ヒバチ撃破	個人申請 東京レジャーランド小岩店（東京）
	タイプ B・ボム	1,030,092,812,972	GFA2-ISO @お疲れ様でした !!	点滅 ALL ヒバチ撃破	Game in えびせん（東京）
	タイプ C・パワー	1,032,915,221,710	SSSAZSMJPRPR	点滅 ALL ヒバチ撃破 残 1 同付	個人申請 PJC 多賀店（茨城）
新作					
デススマイルズ メガブラックレーベル	キャスパー	12,692,773,614	ダメ K.K	ALL 同付	グッデイ 21（東京）
デススマイルズ	ウィンディア・通常	468,248,143	堀江雅文	ALL 1P 側 同なし 港町→墓場→森林→火山→湖畔→沼地	個人申請 トッピー亀戸（東京）
デススマイルズII 魔界のメリークリスマス ver.4.00	キャスパー	1,452,223,256	WSM-MKZ	ALL 連付 ライフ× 3 B × 2	スポラ九品寺（熊本）
	スーピィ	1,304,932,505	MCR	ALL 連同付	スポラ九品寺（熊本）
テトリス・ザ・グランドマスター 3	CLASSIC-SAKURA	3'14"50	ファッションヘルス お肉センター	ALL 前半 1'56"75	Game in えびせん（東京）
トラブル☆ウィッチーズ AC ～アマルガムの娘たち～	ドキドキ・コノン	99,999,999	れっさ～	ALL ノーミス ライフ 6	個人申請 東京レジャーランド秋葉原店
KOF SKY STAGE	テリー	16,067,720	龍神 TSP	10 面 (2-5) クーラなし	個人申請 ディノスパーク札幌中央（北海道）
バーチャファイター 5R	タイム	1'16"01	Clever- 平 MT(妥協しまくり)	ALL ラウ 1070300pts バージョン C	個人申請 日本メカニック（鳥取）
怒首領蜂大復活 ver1.5	タイプ A・ボム 裏 2 周	672,145,491,520	D 助@このゲームに出会えて良かったです	裏 2 周 ALL	個人申請 タイトーステーション新宿南口ゲームワールド（東京）
	タイプ B・ストロング 通常 2 周	800,496,914,919	t2	表 2 周 ALL 目標達成	個人申請 プレイアイシー（神奈川）
	タイプ C・ストロング 通常 2 周	710,227,346,573	キバルト・デルッヘ	表 2 周 ALL 隙間産業ですみません	個人申請 プレイアイシー（神奈川）
	タイプ C・ストロング 裏 2 周	811,432,970,202	伸びるけど気力が限界 rkb	裏 2 周 ALL 残 3 ボム 4	個人申請 PJC 那珂店（茨城）
	タイプ C・パワー 裏 2 周	1,046,156,594,855	しんべえ	裏 2 周 ALL 残 3 一周 5,100 億	個人申請 タイトーステーション秋葉原（東京）
	タイプ C・ボム 裏 2 周	774,570,169,194	じょにー	裏 2 周 ALL	個人申請 立川ゲームオスロー第 1 店（東京）
旋光の輪舞 DUO Ver.2.00	ペルナ	80,206,500	ERO @ペルナちゃん達への愛の力です♡	ALL 連同付	グッデイ 21（東京）
	ルカ	72,519,300	龍神 TSP	ALL βカートリッジ スピード 爆撃	GAME 41（北海道）
	レーフ	75,651,440	龍神 TSP	ALL βカートリッジ スピード 爆撃	GAME 41（北海道）
レトロ					
湾岸戦争	初級	8,642,600	KDK-TAKEYUKI	ALL 連付	グッデイ 21（東京）
グレート魔法大作戦	カルテ	88,293,470	マッキ上等兵	ALL 108/108	えの木（高知）
ナムコクラシックコレクション Vol.1	マッピーオリジナル	495,780	Y.F	15 面 (ALL)	個人申請 富士見台ゲームパーク（東京）
ケツイ	表 2 周・タイプ A	473, 203, 243	SPS@ 一周 2.9 億出せるかも！？	ALL 一周 2.82 億。2-5 で 1 ミス。	マットマウスパートII（神奈川）
バトルガレッガ	フライングバロン	15,710,770	SST	ALL 3 号機 (ABC 同時押し) AB 連付	個人申請 ゲームビンゴ（千葉）
ブラックドラゴン		5,291,500	ミルみで	ALL 連付 イージー設定	Game in えびせん（東京）
ワールドヒーローズ 2	マキシマム	9,335,600	前園セブン	ALL 連同付	Game in えびせん（東京）
戦国エース	源内	1,900,700	D.I	ALL 1 万× 9 雷神× 2	個人申請 GAME IN COO（兵庫）
バーニングライバル	クレイズ	621,100	ALZ-J.T	ALL 連同付	Game in えびせん（東京）

次回集計

●次回の集計（アルカディア 125 号）は 2010 年 10 月 17 日までに出たスコアを対象とします。郵送での申請締切は 10 月 20 日（消印有効）です。
●「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」「ハイスコア集計店舗一覧」「個人申請用紙のダウンロード」に関しましては、弊誌ウェブサイト（http://www.arcadiamagazine.com/）をご覧下さい。

CLOSE UP! HI-SCORE!

デッドストームパイレーツ

舵アクションの成功とコンボのつなぎが高得点のカギ!

『デッドストームパイレーツ』は体感型筐体を使用したガンシューティング。

多くのガンシュー同様、本作も稼ぎのポイントはコンボボーナス。攻撃をつなげればつなげるだけ効率がアップするため、可能な限りヒット数を維持することが重要となる。申請書類によれば、例えば600ヒットが狙えるところで、ミスせずに600ヒットを達成した場合と、300ヒット+300ヒットの二回にわけた場合とでは、最終的に50～60万点ものスコア差が出ることもあるという。

またコンボと並んで、舵輪型のコントローラを操作する舵アクションも重要なポイント。舵アクションは、各ステージの特定の場面で操作を求められ、成功すればそのタイミングによって評価が決定、得点が加算される。最上位の「Yo-Ho」が出れば10万点獲得だが、入力のタイミングが非常にシビアで、少しでも遅れると失敗となってしまうため、取りこぼさないようにするのは至難の業。

今回の申請では、難所の嵐の海ステージにおいて、あえて1ランク下の評価である「Perfect」(5万点獲得)を狙うことでプレイを安定させているようだ。

なお、本作には「トレジャーハント」というボーナスが存在するが、現時点ではその成否に法則性らしきものは発見されておらず、運に左右される模様。今回のプレイでは、運良くすべてのトレジャーハントに成功したようだ。そのような運の良さもあって、かなりの高得点が出ている。これを超えるのはなかなか難しそうだ。

舵アクションの成功率アップや、ステージルートの検討などで、これ上のスコアアップは可能なのかも知れない。相当な困難が予想されるが、これを超える申請に期待したい。

ALL 1P側 トレジャーハント全て成功
12,555,740
TOE 個人申請 プラザカプコン直方店(福岡)

カラス

8億点の大幅更新!

本作のカギとなるのは、ショット、ソード、シールドの3種類の武器レベル。武器レベルの合計値が得点倍率となるため、序盤から経験値アイテムを効率良く回収し、武器レベルを上げることが第一の指針となる。

また、稼ぎの重要な要素として、取得時に画面上に存在する敵弾をすべてアイテムに変化させる「化」アイテムを使った、いわゆる「化稼ぎ」が挙げられる。「化」アイテムは取得可能な数が少ないので、これがいかに効果的に使用されるかがポイント。運の要素も絡んでくるため、地道なプレイの継続が求められる。今回は、これまでの最終スコアを約8億点上回る結果となっており、レベル効率上昇と化稼ぎのために、多大な試行錯誤がなされたことが想像できる。

ALL ハード ALL 真ボス有 連付
4,611,258,310
TZW-ART ?イベント記念 高田馬場ゲーセンミカド(東京)

新たに追加・変更されるルール

トラブル☆ウィッチーズAC ～アマルガムの娘たち～

【ドキドキ・コノン】が限界スコア達成のため、集計打ち切りとなります。

デッドストームパイレーツ

【スコア】で集計します。1P、2Pは問いません。
■工場出荷設定[DIFFICULTY:MEDIUM]

バーチャファイター 5 FINAL SHOWDOWN

ルールを変更し、スコアアタックモードにて、【タイム】、【スコア】の2部門に分けて集計します。
※また、本作へのバージョンアップを機に、次回以降の『バーチャファイター 5R』各部門の集計を中止します。

講　評

『トラブル☆ウィッチーズ～アマルガムの娘たち～』(ドキドキ・コノン)はついにカンスト達成。点効率は392万-1578万-2576万-4530万-6772万-8381万。ALLクリア時の所持金は354,650。点効率自体はまだ詰めていけそうですが、残念ながら集計打ち切りとなります。アクア、ラーヤなどもカンスト間近ですが、これらのキャラでも、近くカンストが見られるのでしょうか。

『怒首領蜂大復活 ブラックレーベル』は今月も順調な伸び。前回から大幅な伸びを見せているタイプB・ストロング、タイプC・パワーで1兆点の大台越えが達成されています。タイプB・ストロングはヒバチ出現～撃破を狙うため、安定プレイに徹した上でのスコアだそうなので、さらに大きな伸びも期待できるでしょう。タイプC・パワーも4面まで調子が良かったため、5面ではある程度妥協していたそうです。なお、稼ぎのキモは、ハイパー使用時に敵よりも画面上側に位置取りして弾消しをすること。これにより、出現する大星の数が増加します。点効率はそれぞれ180億-550億-2300億-7100億-11500億、143億-670億、2210億、6150億-10329億となっています。

今回から集計開始の『バーチャファイター 5 FINAL SHOWDOWN』ですが、従来作同様、プレイ内容はシンプルなものになっている。「効率の言い技を当てる」、「パーフェクトを多く取る」、「ラウンドを落とさない」、「得点の高いフォニッシュを狙う」のがポイント。

なお、本作は当初、スコアのみの集計を予定していましたが、今回クリアタイム単独の申請も複数あったため、スコア、タイム部門に分けての集計を開始します。

『ケツイ』(表2周・タイプA)は、1周目のスコアが伸びてきているようです。裏2周の方は「もうノーミス以外更新は無理」とのことでしたが、こちらはまだまだ伸びしろがあるということでしょうか。

『グレート魔法大作戦』(カルテ)は、約10年ぶり、これまでの最終記録保持者自身による更新です。

ハイスコア通信

●GAME41(北海道)

初老のスコアラーの皆さんは、夏の暑さで燃え尽きました。

●えの木(高知)

8号、NAL、きま、高沢、WAR、R.、地井敬の各氏、来店ありがとうございました。この号が出て数日後……(略) プロギアの嵐(ギャンブラー) 179,458,410 AAB! ALL 残5 B0

●メディアパーククリブロス高槻(大阪)

ケイブ新作『赤い刀』好評稼働中です! 有志の皆様のご協力で、プロギア、ケツイ、ガルーダIIなど、ケイブコーナー盛り上がっています! その他ゲーム基板持ち込み承っております。お気軽にお問い合わせください!

個人申請用紙の記入に関する諸注意

個人集計用紙をお送りいただく際には、投函前に、部門名やバージョンなどの記入漏れがないかどうかご確認ください。

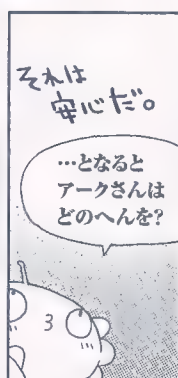
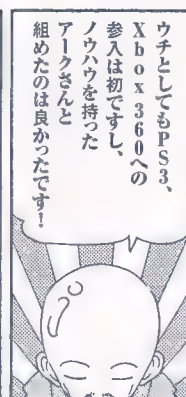
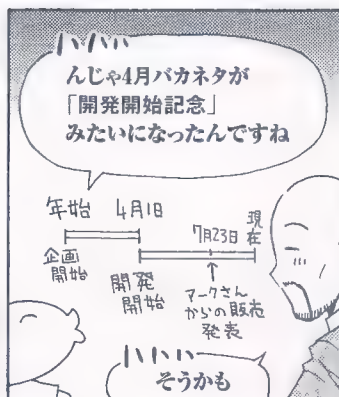
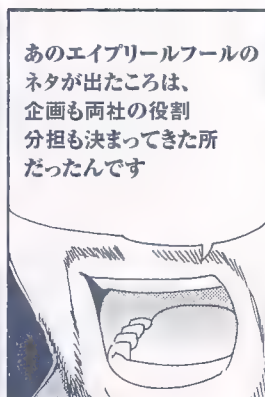
また、はがきの表に記入する連絡先のご確認をお願いします。店舗責任者の確認と印(もしくはサイン)も、忘れずにもらってください。店印のみの捺印は、正式な申請として認められませんので、ご注意ください。

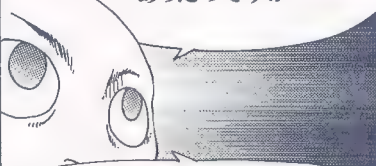
注意事項

●お問い合わせについて。以下のメールアドレスかFAX番号までご連絡ください。電話でのお問い合わせには一切お答えできませんのでご注意ください。
●お問い合わせ先はそれぞれ以下となります。e-mail:hi_score2009@arcadiamagazine.com　FAX:03-3265-7340
●メールでのお問い合わせの際は、必ず件名に「ハイスコアについての質問」とご記入ください。

登場人物のご紹介

●モリトシミチ：「GGX」シリーズのデザイナー、プロデューサー（「SLASH」以降）を経て、「ブレイブルー」の企画、シナリオ、キャラデザイン、イラストなどを手がける"雑用帝王"。熱いハートの持ち主。

●高屋校長：初代「アルカナハート」のディレクターを務め、「2」以降はプロデューサーを担当。最近ではキッズカードゲームの「ハローキティとまほうのエプロン」でも奮闘中。

登場人物のご紹介

●井口屋D：ペンネームは"井口屋タクミ"。「ブレイブルー」シリーズのリードプログラマーで、「コンティニュアムシフト」ではさらにディレクターも兼任。美少女格闘ゲーム好きが転じて(?)家庭用「アルカナハート3」でアークシステムワークス側のディレクターを担当し、愛情たっぷり開発中! 『GGX』シリーズでも「SLASH」からプログラムに携わっており、『ΛCORE』ではロジャー(ブリジットの使う熊のぬいぐるみ)の声も担当している。

インタビューこぼれ話 ●トレーニングモードのデバッグ作業:トレーニングモードであると便利な「各種ゲージ無限」「回数制限のある技が出し放題」などの機能は、通常時は不可能な行動や連続技などが可能となる。そのため、搭載した場合はそれらの機能をフル活用した部分まで、デバッグの範囲を広げる必要が出てくる。機能を追加するだけならそう難しくなさそうなものでも、デバッグまで考えるとかなりの手間がかかっているのだ。

葉生田采丸先生のHP「必殺ニョー国」はこちら→http://bamyuuda.web.fc2.com/

チコクはダメ!絶対!

基板も大型機械も高く買います！新作・中古取扱っております、是非お問合せ下さい！

Geek編集長 ザンボット杉田の

ちょっとゲーセンいってくるわ!

第15回

帯誌Geek編集長のコラム。今回は、昨日開催された第48回アミューズメントマシンショーで発表されたタイトーNESiCA×Liveについて。何でも、ゲームセンターに革命を起こすかもしれない画期的なものだと興奮気味。

ゲームセンター革命始まる!?（タイトーの逆襲が始まった！）

タイトーから、ネットワークを介して業務用ゲームを配信する画期的なシステム、NESiCA×Live（ネシカ クロス ライブ）が発表されました。

タイトーがシステムを開発、ソフトウェアはタイトーをはじめ、参入サードパーティーが開発提供していくスタイルを取っています。店舗視点で最も特筆すべき点は、NESiCAクライアントとサーバを導入するのに必要な初期費用を投資した後は、個々のゲームの導入にお金がかからないことです。

すべてはプレイ料金収入が発生したときにそこから賄うシステムで、例えばプレイ料金100円のうち、70円はお店の売り上げ、30円はタイトーとプレイされたゲームの開発会社で分配、といったレベニューシェアの形で取り分けられます（分配のシステム、金額ないし料率は未発表のため、金額はあくまでも仮定の話です）。

このほかに、従来店舗のゲームの導入時にかかっていたゲーム基板の購入代金は消えて無くなっているわけです。凄いことです。

NESiCA×Liveを導入さえしていれば、新作を稼働させることに対する障壁はゼロで、しかもどのクライアントでどのゲームを稼働させるかも自由となるため、コンパネ、画面の向きという物理的制約はあれど、例えば新作の稼働日だけ、店中のクライアントはすべて同じ新作ゲームにして稼働させる、といった柔軟な運用が可能になってきます。

NESiCA×Liveは、既にゲームセンターの中でも、もはや少数派かつ、本誌のスタンスから言って応援したいビデオゲーム中心の店舗を救済する夢のようなシステムになる可能性を秘めているといえます。業界からの注目度は高く、既にクライアントに改造できるType-X2やビューリックスの中古価格が高止まりになっているという情報もあります。

ゲームの導入費用がタダという例は無いものの、機器はリースで導入費用を軽減しつつレベニューシェアの形態を取るアーケードゲームは既にリリースされていますが、いずれもゲームメーカーにシェアされる金額が固定となっており、プレイ料金のディスカウント（100円→50円）が難しいという問題があり、その問題をNESiCA×Liveも抱える可能性はあります。

一方で、従来オフラインだったゲームがNESiCA×Liveの助けを得てオンライン対応ゲームとなり、定期的なアップデートで魅力が維持され、50円へのディスカウントを前提に考えなくて済むようになるかもしれません。

また、従来の例に反してタイトー、開発会社にシェアされる金額が固定額でなく、プレイ料金に対して定率と決まるならば、店舗側のプレイ料金設定に幅が出来、柔軟な運用ができるようになるかもしれません。

ゲームセンターに革命が起きるかもしれないと、NESiCA×Liveに視線が集まっています。本誌も、その動向に注目しています。

杉田 哲朗
1970年代にアーケードゲームをプレイし始めた、古参ゲーマーのなれの果て。アイテム課金は苦手だが、ダウンロード販売には抵抗が無い、揺れるお年頃。

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA

COLOPHON —奥付—

EDITOR's NOTE

●闘劇'10FINALが終了!今年はTGSと併催になったことで、これまで足を運んだことの無い人がたくさん訪れてくれたみたいですね。あの盛り上がり、あの楽しさに何の説明もいらないものと思います。地元のゲームセンターで、日常の中の「闘劇」を意識してプレイしてみてください。(杉田)

●今年の闘劇はいつにも増して国際色豊か。身長2m超えマッチョ白人が、闘劇Tシャツ(L)を体に合わせてましたが、首も腕も通らないけど買っていただいたようです。来年は少数でもXLを作っておくべきか? 来場者も選手も関係者も、皆さんお疲れさまでした!(NESiCAxLiveの今後の展開に期待! 霜田)

●みんな書いていると思うけど、やっぱ今月は闘劇'10かな～。初の試みが多くて取材する方は大変だったけど、運営スタッフはもっと大変だったはず。何より、数々の名勝負を生み出してくれた選手の皆さんに感謝。今年はマジで歓声がすごかった。格ゲー最高!!(来年きんどーさんとタメのitakyo)

●闘劇'10FINAL、『BBCS』の「超」、「辻川」両氏のやり込みに感動。人間、あんなに動かせるようになるんですね。それと、「ウメハラ」氏を追い詰めた『ストⅣ』の「粘(ねん)」氏。『三国志大戦』の有名プレイヤーでもあるのにあの強さ、感服です。「粘さんTUEEE!」(笑)(河野)

●今年の闘劇はいつも以上に国際色豊かで、海外からの参加者、取材ともに多かった。おかげで対応もあれこれ大変。いろいろあったけど、韓国のDB Koppa、英国のChristinaもお疲れさまでした。soyongdoryじゃないけれど、国も文化も違う人間同士が同じゲームを好きになれるというのは、とても素敵なことだと改めて感じ入った次第。(松浦恵介)

●今月は闘劇のパンフレットから本誌IIDX特集などなどの作業とすんごいスケジュールで動きました。しかし、それももうすぐ一段落(のはず)。リフレッシュして作業の効率化をはかりたいところです。年末には『WCCF』の新作も出ることだし。そしてアルカディアノベルもよろしく。(松浦D)

●裏方として初参加した闘劇。「GGXXΛC」決勝戦の直前、楽屋にいた僕。最終決戦開始の時間を迎え、ステージへ歩み出す決勝出場の2チーム。その途中だれからともなく「頑張ろう!」とチーム同士のエール交換が始まった。胸熱くなった。これが闘劇なんだっ!!(ヤエ)

●今月はとにかく闘劇の一言! パンフや当日の取材などバタバタしましたがとても貴重な体験ができました。最近はもっぱらカードゲーマーでしたが、闘劇の影響で格ゲー復帰も考える今日このごろ。なんて思いつつも今月は『BBH2010』が稼働。ペナントの借りはゲームで返す(泣)。(新藤)

●ついに稼働となった『機動戦士ガンダム エクストリームバーサス』。『VS.』シリーズ初となるカードシステム&オンライン対応ということで、今後どんな感じになっていくのかが楽しみですね。とりあえずICカードは2枚くらい作ろうかな……!?(とき)

●祝! RA稼動ということで、10Pにも渡る特集を担当でした。仕事をしながらも、1ファンとしてインタビューを楽しませていただき満足です。コンポーザー・プレイヤーの持つ力を少しでも伝えられたらいいと思います。ようやく自分にもリゾートする時間ができるので楽しみです(笑)。(はなだ)

●今月はウメハラ特集を担当。彼のつかみどころのないトークは相変わらず面白い。彼に続くプロを目指す人材が出てくることで、格ゲー業界が盛り上がってほしい。あ、あと『けいおん!!』が終わったあとの生き甲斐を探索中です。twitterもよろしく!(ilpkenchanことケンちゃん)

●闘劇と東京ゲームショーが終わり、某軽音楽部をモチーフにしたアニメも終わり、お祭りの後のような空気、嫌いじゃないけれど、少し寂しいです。この胸に穴のあいたような気持ちを、癒してくれるのは……。『ラブプラスアーケード(仮)』早く出てくれーぃ!(よるよる@さやえんどう)

STAFF

■発行人 浜村 弘一
■編集人 青柳 昌行
■総編集長 猿渡 雅史
■編集長 杉田 哲朗
■副編集長 霜田 和人
■デスク 伊丹 恭/河野 淳一
■編集スタッフ 松浦 恵介/松浦 大輔/小島 賢治/新藤 剛
■編集協力(五十音順) age/或椿/伊勢猫/ウメハラ/OYZ/カイゼルちくわ/黒鉄タカスエ/京城/げっつ☆先生/ケンちゃん/こぴ/C・LAN(トリスター)/スズキド/田渕健康(トリスター)/ちくわ/とき/なたく/はなだ/堀井直樹(有限会社エムツー)/よるよる
■ハイスコア協力 藤原 城嗣
■アートディレクター 大里 浩二(THINKSNEO)
■デザイン 久保田 シンヤ/安井 朋美/佐藤 美帆
■誌名ロゴ&表紙デザイン 福島 トオル(Smile Studio)
■フォトグラフ(五十音順) Studio T/鬼束 麻里/小森 大輔/曽根田 元/中川 有紀子/永山 亘/新妻 和久/堀内 剛/雪岡 直樹/吉田 佐知子/和田 貴光
■イラスト・漫画(五十音順) 天野シロ/IKa/今井神/FBC/古賀恵介/葉生田采丸/憂/幸宮チノ/ワンカップP
■業務部 青木 孝道/中井 優一
■営業部 高津 利浩/堂前 秀隆/中村 宣忠
■広告部 水本 九州男/原川 朗広/八田 竜馬/樋口 尚子/梅山 達夫/中村 了
■企画宣伝 松永 智史/田代 靖裕
■編集総務 須藤 史紀/時田 寛子
■放送局プロジェクト 兎束 龍憲
■セールスプランニング部 酒井 朋喜/与那覇 学/廣原 洋祐/福島 陽平

本誌に関するご質問とお問い合わせ

本誌に関するお問い合わせは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、月刊アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先
カスタマーサポート0570-060-555(土・日・祝祭日を除く12:00～17:00)

■E-MAILでのお問い合わせ先 メールアドレス
arcadia-contact@arcadiamagazine.com
※メールアドレスが変更されました。ご注意ください。

※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題(Subject)」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

安心のきゃっちざはーと

CONTRIBUTE —投稿—

メールでの投稿あて先

■A-Fro文章投稿
afro2009@arcadiamagazine.com
■A-Froイラスト投稿
afro_cg2009@arcadiamagazine.com
■猛者通信
mosa2009@arcadiamagazine.com
■ハイスコア全国集計
hi_score2009@arcadiamagazine.com
■BEAT MAXIMUM
beatraizing2009@arcadiamagazine.com
■そのほか店舗に関する募集あて先
location2009@arcadiamagazine.com
■そのほかのコーナーへの投稿
post_arcadia2009@arcadiamagazine.com
■アルカディアに関する問い合わせ先
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

郵送でのあて先

102-8431 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部(各コーナー)係

各コーナーへの投稿締め切り

1月号/10月18日(月)必着
2月号/11月18日(木)必着
3月号/12月20日(月)必着

※投稿の際は、住所・氏名・P.N.を忘れずに!

to the reader

NOTICE —次号予告—

※内容は予告無く変更になる場合があります。

次号の特集は

ミニアルバムCD付きで大特集!
ダライアスバースト アナザークロニクル

2号連続特集!
機動戦士ガンダム エクストリームVS.

そのほか攻略、強力連載陣にも目が離せない!
WCCF IC 2009-2010 ほか

NEXT NUMBER 2010年12月号は
2010年10月30日(土)発売予定 予価1,150円(税込)

WebSite (arcadiamagazine.com)
http://www.arcadiamagazine.com/
Blog (ARCADIAブログ アーケード魂)
http://www.famitsu.com/blog/arcadia/

月刊アルカディア11月号[No.126] ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA No.126
第12巻 第11号 通巻第126号 平成22年9月30日発行(毎月1回30日発行) 雑誌11447-11
■発行所 株式会社エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 0570-060-555(代表)
■発売元 株式会社角川グループパブリッシング 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
Twitterアカウント http://twitter.com/arcadiamag(編集部) / http://twitter.com/arcadia_afro (A-Fro)

アンケートはがきの書き方
自由欄以外のアンケートはがきの質問事項すべてにお答えくださった方を対象に、賞品を抽選でプレゼント致します。プレゼントの記号は003ページに掲載されています。はがき裏面のA1～3の質問は目次の該当掲載タイトルの最後に記載された[番号]を記述してください。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

ARCADIA No.126

アンケートはがき

003ページに掲載された、記事番号を元に記入してください。

Q1. 面白かった記事の番号と、その理由を教えてください。

A1.

面白かった記事		理由
番号		
番号		
番号		

Q2. 興味はあったのに期待はずれだった記事の番号と、その理由を教えてください。

A2.

期待はずれだった記事		理由
番号		
番号		
番号		

Q3. 興味が無い記事の番号をお書きください。

A3.

番号
番号
番号
番号
番号

Q4. 今月の表紙はどうでしたか?

A4. □満足 □まあまあ満足 □普通 □少し不満 □不満

その理由〔 〕

Q5. プレイヤー情報を記録するICカードは何枚持っていますか?

A5. □1枚 □2枚 □3枚〜5枚 □6枚〜10枚 □それ以上〔 〕枚

Q6. ICカードを持っている方にお伺いします。常に持ち歩いているカードは何枚ですか?

A6. 〔 〕枚

Q7. ICカードに望む機能があれば、教えてください。

A7. 〔 〕

Q8. 対戦格闘ゲームの試合動画や大会のネット放送には興味がありますか?

A8. □Yes □No その理由→〔 〕

Q9. 好きな対戦格闘ゲームのプレイヤーが居れば教えてください。

A9. プレイヤー名→〔 〕

Q10. 9月18〜19日開催の「闘劇'10 FINAL」は行きましたか?

A10. □Yes □No その理由→〔 〕

Q11. 今回のA-Froの中で、文章イラスト問わずあなたが一番気に入った投稿作品を教えてください。

A11. 〔 〕ページ 〔 〕さんの投稿

自由欄〔 〕都道府県 P.N〔 〕

※当アンケートはがきの質問&自由欄に描かれたイラストや熱い想いは、月刊アルカディアで連載中の読者投稿コーナー「アルカディアフロンティアーズ」に掲載させていただく場合があります。ご了承ください。

アンケートにご協力ありがとうございました!

年間定期購読ができるエンターブレインの14誌&ノベルティーグッズ一覧

週刊ファミ通
毎週木曜日発売・定価370円
年間購読料18000円
特典 Tシャツ

B's-LOG
毎月20日発売・定価880円
年間購読料9680円
特典 ポストカードホルダー

ファミ通DS+Wii
毎月21日発売・定価690円
年間購読料7590円
特典 図書カード

GOLF mechanic
毎月4日発売・定価990円
年間購読料10890円
特典 タオル

ファミ通Xbox 360
毎月30日発売・定価690円
年間購読料7590円
特典 Tシャツ

コミックビーム
毎月12日発売・定価540円
年間購読料5940円
特典 手ぬぐい

ファミ通WAVE
毎月30日発売・定価990円
年間購読料10890円
特典 DVDケース

Kamipro
毎月23日頃発売・定価940円
年間購読料10340円
特典 Tシャツ

アルカディア
毎月30日発売・定価980円
年間購読料10780円
特典 小ゼルTシャツ

オトナファミ
11月から毎月20日発売・定価580円
年間購読料6380円
特典 ポーチ

サラブレ
毎月13日発売・定価720円
年間購読料7920円
特典 トートバッグ

コミックビーズログ キュン!
偶数月15日発売・定価680円
年間購読料4080円
特典 トキメキさんぶさかわミラー

ファミ通コネクト!オン
毎月27日発売・定価800円
年間購読料8800円
特典 WebMoneyカード

Fellows!
偶数月15日頃発売・定価680円
年間購読料4080円
特典 フローティングペン

※ノベルティーグッズは変更になる場合あります。
※表示価格はすべて消費税込みです。

おかげさまで10周年 エンターブレイン

ANNIVERSARY 10th

創立10周年記念企画14誌合同 年間定期購読キャンペーン開始!

アルカディアの年間購読料は10780円(送料込)
特別定価が何回あっても、追加料金はいただきません!

アルカディアの定期購読を申し込んだ人は、もれなくこの特製猛者Tシャツがもらえるぞ!

エンターブレインは、今年で10周年!
創立10周年記念企画として、14誌同時に上記のサービス内容で定期購読のキャンペーンが今夏より来春までの期間限定で実施開始!
折しもアルカディアも創刊10周年ということで、記念Tシャツを制作!
ちょっとダサカッコイイ猛者Tシャツが完成!
これであと10年は戦える。
というわけで期間中に申し込んでくれた猛者には、小ゼルTシャツをお贈りします。1冊と各送料分はお得なので、もりっと注文ヨロシク!

キャンペーンで得する四つのポイント。

◎年間定期購読で1カ月ぶんサービス!
(※週刊ファミ通、コミックビーズログ キュン!、Fellows!は除く)
◎特別定価号の差額と送料はサービス!
◎各誌ノベルティーグッズ付き!
◎申し込み2誌ごとに図書カード(500円分)をプレゼント!

定期購読に関する注意事項

- 当キャンペーンは、2011年3月31日のお申し込み分までが対象です。
- お申し込みは、弊社通販サイト【エビテン(ebten)】で受け付けております。
http://ebten.jp/eb-store/
- お届け開始号は、ebtenのお申し込みページをご確認ください。
- 商品のお届けは発売日から2～3日遅れる場合がございます。
- 商品のお届け先は、日本国内に限らせていただきます。
- クレジットカードでのお支払いの場合、お届けを開始する月に決済を行ないます。
- 代金引換でのお支払いの場合、商品お届け開始号のみ佐川急便の宅配便にて発送を行ないますので1年分の代金を配達員にお支払いください。
- 年間定期購読をご契約頂きますと、中途解約に応じることはできません。
- 当キャンペーンに関するお問い合わせ エンターブレインカスタマーサポート
☎0570-060-555
(土日祝日を除く12～17時受付)
- その他の注意事項は申し込みサイトをご確認ください。

特設サイトURL http://www.enterbrain.co.jp/10th/

月刊アルカディア ARCADIA No.126 発売元／株式会社角川グループパブリッシング 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3

Printed in Japan 凸版印刷

雑誌 11447-11

4910114471107
00933